
12 F
SCIENCE et VIE
TOUS LES DEUX MOIS
jeux & stratégie
n°4
les jeux de rôle :
tactiques... et dragons!
&
• 11 jeux pour jouer sur la plage
&
• la cryptographie
• des jeux programmables
• des casse-tête logiques
• des jeux mathématiques
• des jeux de lettres
&
• les échecs • les dames
• le bridge • le tarot
• le scrabble • le go
notre jeu en encart
le château des sortilèges
3 1à6 1 ORQUE 3
2 GUERRIER 5
6 1à6 2 VAMPIRE 5

COCKTAIL DE LETTRES POUR RESTER FRAIS.

Pour rester frais au soleil voici Boggle. Pour y jouer c'est simple : vous agitez, vous regardez, vous combinez. Boggle se joue seul ou à plusieurs



et existe en 2 autres variantes : chiffres Foggle et thèmes Coggle.

Boggle®

Un passe-temps passe-partout.



DFS/Présence

Jeux & Sratégie n° 4
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. 563.01.02.

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur administratif
et financier :
Jean-Pierre Beauvalet

j&s

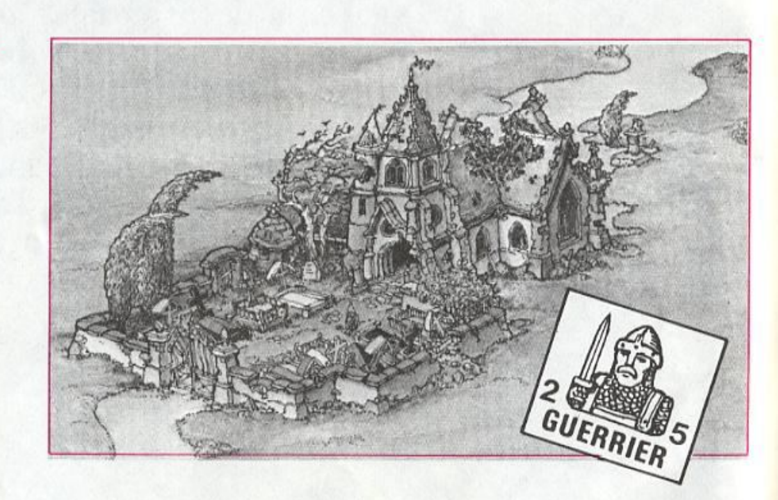

NOUVEAU

des math... et des jeux
une nouvelle rubrique
pour ceux qui aiment
comprendre (p. 20).

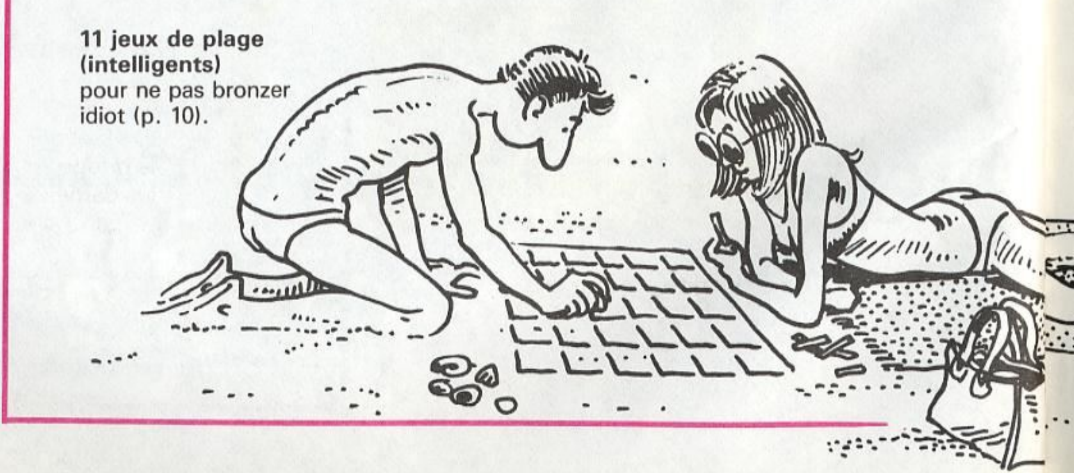



EXCLUSIF

le premier jeu de rôle français
« le Château des Sortilèges »,
notre jeu
en encart (p. 60).



11 jeux de plage (intelligents)
pour ne pas bronzer
idiot (p. 10).



Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
conseillé par :
Pierre Berloquin
ludographe

Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin

Direction artistique :
Natacha Sarthoulet
et Francis Piault

Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27

Dessins :
Claude Lacroix,
Jean Pagès,
Robert Haucomat

Promotion et diffusion
Directeur : Paul Cazenave
assisté d'Elisabeth Drouet
Ventes :
Gilles Dubroca
Maquette : Guy Le Bourre

Publicité
Psi Conseil
211, rue Saint-Honoré
75001 PARIS
Tél. : 296.27.89.
Chef de publicité :
Marc Dejean



photos G. Beauvais Hippophot.

découvrez l'aluette
l'un des plus anciens et des plus étonnants jeux de cartes français (p. 22).



échecs électroniques
des machines qui tiennent dans la poche (p. 4).

n° 4

échecs électroniques: maintenant



13,5 × 20,5



7,5 × 16,5

c'est dans la poche

Présentées pour la première fois au récent Salon de l'Electronique de Chicago, voici deux nouvelles machines qui jouent aux échecs : l'Electronic Chess et le Chess-Traveler. Grande nouveauté : alimentées par piles standard et de tailles réduites, elles sont vraiment portatives.

L'Electronic Chess est même carrément « de poche », pas plus gros qu'une calculette. Ses dimensions : 16,5 cm × 7,5 cm × 2 cm ! Evidemment, d'une telle taille, il ne peut comporter d'échiquier et les joueurs qui ne sont pas capables de faire une partie « à l'aveugle », feront bien de se munir d'un petit jeu de voyage s'ils veulent jouer dans le train, sur la plage, ou... sous leur bureau pendant les cours de français ! Nous aurions été séduits par cette merveille de la miniaturisation si son niveau n'était si faible. Nous ne pouvons vraiment le conseiller qu'aux amateurs de gadgets.

Tout différent est le Chess-Traveler. S'il est un peu plus grand (20,5 cm × 13,5 cm × 4,5 cm), son niveau est en revanche nettement plus élevé. Il ne peut certes pas rivaliser avec le Sargon 2,5 (voir *J & S* n° 2) mais semble suffisant pour la majorité des amateurs. Sa présentation est très agréable avec un échiquier miniature (9,5 cm × 9,5 cm). Dernier avantage et non des moindres : sa mise en vente est annoncée en France dans les mois qui viennent, aux alentours de 700 F.

un drakkar plus manoeuvrable

Dans notre n° 2 nous présentions l'intéressant « Drakkar » de Max Gerchambeau, édité chez Laffont. Nous lui reprochions cependant « des règles trop lourdes qui risquaient de décourager le jeune public qui aurait dû être intéressé par ce jeu ». A la lecture de notre critique, et sans doute après en avoir vérifié le bien-fondé, les éditions Robert Laffont décidaient, avec le concours de l'auteur, de remanier les règles de manière à les rendre accessibles. Une initiative que nous ne pouvons qu'applaudir !



inventeurs: comment vous protéger?

Quel lecteur de *J & S* n'a pas au fond de ses tiroirs, un de ces jeux qu'avec passion et patience, il a inventé, fignolé ? La famille et les amis ont été les premiers joueurs, et maintenant, il rêve de le faire connaître à un plus large public. Se pose alors un cruel dilemme : le faire connaître c'est le montrer, mais le montrer c'est s'exposer à se faire déposséder de son idée.
Le premier réflexe (et le bon !) est de protéger son invention. Hélas, ce n'est pas si simple ! Car, en matière de propriété industrielle aussi, le monde des jeux est fort complexe. Nous avons essayé d'explorer pour vous les méandres de la législation.
Il existe trois manières de protéger un jeu. Par le dépôt d'un brevet, d'un dessin ou modèle, ou d'une marque. C'est bien sûr la combinaison des trois qui donne à l'invention d'un jeu la protection la plus complète.

• Le brevet. Est brevetable, toute réalisation technique ayant un caractère de nouveauté ; en l'occurence, ce sera le support, le pion ou la carte, etc., en un mot, toute la partie concrète du jeu. Les textes exigent « un caractère industriel », c'est-à-dire un matériel qui se prête à la production de série.
La demande de brevet est déposée auprès de l'Institut National de la Propriété Industrielle (1) ou à défaut dans les préfectures. Ce dépôt comprend : une description complète du jeu, fonction..., quelques dessins explicatifs et les revendications. Ce dernier point définit l'étendue de la protection demandée, c'est-à-dire délimite le caractère inventif du jeu. En quelque sorte, le brevet porte sur les revendications et non sur la description du jeu.
La taxe de dépôt est d'environ 250 F. La durée d'un brevet est de vingt ans, passé ce délai, il tombe dans le domaine public. Une condition à respecter cependant : le paiement chaque année d'une taxe de mise en vigueur ; celle-ci est progressive d'année en année (ainsi la 2e annuité est de 90 F, mais la 20e dépasse 2 000 F). Si ces vingt ans paraissent longs et chers, il y a la possibilité de se protéger pendant six ans, grâce au certificat d'utilité. Sa différence avec le brevet vient de l'avis documentaire. Celui-ci est le rapport des recherches établies sur l'état de la technique actuelle et qui permet de signifier la brevetabilité de l'invention. Ces recherches sont faites à La Haye, à l'Office européen des brevets, où sont regroupés des millions et millions de brevets déposés dans le monde. Cette étape est très importante, car comme le signale Michel Noni, président de la Compagnie Nationale des Conseils en brevets d'invention, *« la nouveauté est internationale et bien des inventeurs l'ignorent ».*
Quoi qu'il en soit, on peut faire au préalable cette recherche soi-même à l'INPI. Il est fortement recommandé de la réaliser pour un certificat d'utilité, car s'il existe une antériorité, le jeu peut être taxé de contrefaçon, en cas d'exploitation. L'Institut a mis sur microfilm tous les brevets déposés en France et en Europe depuis 1958, et un ordinateur permet des interrogations sur les brevets déposés depuis 1969.
S'il existe des antériorités, le déposant du brevet est alors prévenu officiellement, et peut apporter des modifications dans ses revendications. Cet avis documentaire, très important donc, est cependant très coûteux (2 650 F), mais peut être payé dans un délai de dix-huit mois. En cas de non-paiement de l'avis documentaire, le brevet devient certificat d'utilité.
Au moment de la délivrance du titre de propriété industrielle, une taxe de 200 F environ est également perçue. Ce titre donne lieu à un droit exclusif d'exploitation, c'est-à-dire que l'invention ne peut être copiée — dans ses caractéristiques techniques — sans autorisation, sinon « la copie » est taxée de contrefaçon.

• Les dessins et modèles. Sont concernés ici, la forme plastique, l'aspect purement esthétique du jeu, le graphisme ; avec toujours comme qualité première, la nouveauté, l'originalité du dessin ou du modèle.
Les dépôts des modèles et dessins doivent être effectués à l'INPI à Paris, ou en province au greffe du tribunal de commerce. Le même dépôt peut comprendre jusqu'à 100 modèles différents. Le dessin ou modèle peut être déposé en nature, en reproduction, en grandeur nature, en agrandissement, ou en réduction. Ainsi seuls les objets concrets et bien déterminés peuvent être admis. On ne peut donc pas déposer des principes, ou des idées.
Un modèle ou un dessin est protégé pendant cinquante ans. Le dépôt peut se faire avec ou sans publicité, c'est-à-dire mise ou non à la disposition du public, à l'INPI. Si le

LES EDITEURS :

l'inventeur est toujours propriétaire de son jeu

Nous avons demandé à M. Copin, directeur général des Jeux Robert Laffont SA, comment s'établissaient les rapports entre sa société et les inventeurs indépendants.

« La grande majorité des auteurs de jeux qui viennent nous voir, *explique M. Copin,* ont déjà toutes les protections nécessaires : maquette du jeu, règles, titre, le tout déposé à l'INPI. (Parfois même protégé par des enveloppes « Soleau », qui sont des simples déclarations destinées à faciliter la preuve de leur création — droit de possession antérieure.) Il n'y a alors aucun problème. Il peut arriver que pour diverses raisons (impact commercial, antériorités...) nous décidions de changer le titre. Avec l'accord de l'auteur du jeu, nous déposons une nouvelle marque, et nous ne sommes alors que propriétaire du titre.
« Quand un inventeur se présente à nous sans aucune protection, la situation est quelque peu différente. Lorsque nous désirons étudier son projet, nous lui signons une lettre nous engageant à ne pas divulguer le jeu pendant les x mois que nous le testerons. Nous conseillons alors à l'auteur du jeu de prendre un brevet ou déposer ses modèles. Dans ce cas, nous pouvons nous charger des formalités. Mais quoiqu'il en soit, l'inventeur est et sera toujours propriétaire de son invention, sauf quelques cas particuliers où l'auteur veut se dessaisir totalement de son invention ; ce cas reste cependant fort rare. D'ailleurs, dans le contrat que nous remettons à l'auteur, il est stipulé l'état de la propriété du jeu, en plus de son à-valoir et de ses redevances.
« Les inventeurs sont maintenant très informés sur leurs droits ; et c'est très bien ainsi. Notre collaboration s'établit alors sur un terrain de confiance. »

dépôt a été fait sous forme secrète, l'inventeur aura de grandes difficultés à la contrefaçon si l'un de ses modèles a été copié.

Les taxes à payer pour le dépôt de modèles ou dessins sont peu élevées. Pour le dépôt d'un ou deux modèles, la taxe est de 45 F (par modèle), puis le tarif est dégressif jusqu'au centième modèle. La taxe de maintien avec publicité est, par modèle à publier, de 95 F. Et des certificats d'identité de dessins ou modèles déposés sont délivrés moyennant 33 F.

Une légende explicative peut accompagner chaque modèle ou dessin déposé. De même qu'on ne peut déposer des idées ou des principes, les règles du jeu ne peuvent constituer la légende d'un dessin. Alors ?...

Notions abstraites, de conception strictement intellectuelle, les règles d'un jeu relèvent de la loi du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique. *« L'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous. »*

Mais, la Société des Gens de Lettres de France ne considère pas réellement comme « création littéraire », les règles d'un jeu, c'est-à-dire qu'elles ne peuvent théoriquement pas faire l'objet de droits d'auteurs. N'y a-t-il donc rien à faire ?

Si, une protection est tout de même possible, en déposant à la Société des Gens de Lettres de France (2) les règles du jeu. Cette protection s'applique essentiellement en cas de plagiat. Les documents remis à la Société sont des preuves solides et défendables devant les tribunaux lors de litiges.

Le texte de la règle, cacheté à la cire, est mis au secret dans les archives de la Société. Celle-ci délivre à l'inventeur du jeu un document qui donne une date d'antériorité et une preuve de propriété des règles déposées.

• La marque. C'est un nom, un symbole, une devise, une dénomination arbitraire ou de fantaisie, bref tout signe matériel qui sert à distinguer un produit. C'est le nom sous lequel le jeu sera commercialisé.

Le dépôt est fait auprès de l'INPI ou auprès du greffe du tribunal de commerce, en province : un modèle de la marque est exigé, et on peut déposer des couleurs précises ou une forme particulière de la marque.

Une marque concerne précisément telle ou telle classe de produits ; et ces catégories d'objets doivent être précisées lors du dépôt de la marque.

Une marque est protégée pendant dix ans (loi du 31 décembre 1964). Cette protection peut être indéfinie à condition d'en faire le renouvellement.

Il est recommandé de faire au préalable soi-même des recherches d'antériorités de marques. L'INPI dispose d'un fichier qui regroupe les marques déposées ou renouvelées publiées ou non en France depuis quinze ans, et les marques internationales en vigueur en France depuis vingt ans. Cette recherche d'antériorités est traitée sur ordinateur. La taxe à payer s'échelonne entre 100 F et 230 F, selon le type des recherches.

La taxe de dépôt d'une marque est de 350 F, auxquels s'ajoutent 55 F par classe de produits précisée.

Reste maintenant la protection des jeux avec ordinateur. Cette protection est quasi inexistante. En effet, dans ce cas, c'est le programme d'ordinateur qui doit être protégé. De conception intellectuelle, ce programme ne peut être breveté. La propriété artistique et littéraire peut le protéger. Mais, vous savez combien un programme d'ordinateur peut être copié, remanié, adapté, etc. Cependant, avec l'essor de l'informatique dans les jeux, il serait grand temps de concevoir une protection adéquate. Ainsi, en novembre dernier, les organismes européens de la propriété industrielle réunis à Genève, se sont longuement penchés sur ce problème. Selon les meilleures estimations de l'INPI, ce n'est pas avant deux ou trois ans qu'une solution pourrait aboutir, mettant un programme d'ordinateur à l'abri de tous plagiats.

Ces longs processus effraient un peu... et il y a de quoi ! Et une aide sérieuse est toujours

LES INVENTEURS :

maigres protections

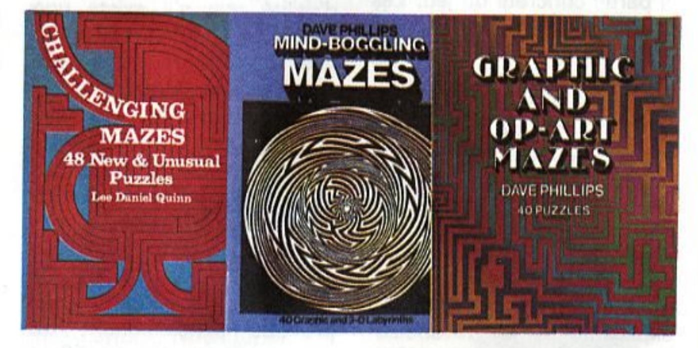
Pour connaître l'avis des inventeurs, nous avons rendu visite à Max Gerchambeau. Auteur à l'imagination inépuisable, il peut afficher un palmarès impressionnant : 30 jeux publiés chez différents éditeurs ! Comment protège-t-il ses idées ?

« D'une manière générale, un jeu n'est pas brevetable, mais, on peut déposer le titre du jeu : c'est important. Pour ma part, je protège mes jeux grâce à l'enveloppe « Soleau » ; c'est plus exactement les règles que je protège ainsi. Le système consiste à faire enregistrer à l'INPI deux enveloppes, contenant les règles et éventuellement une photo du jeu : l'une pour l'INPI, l'autre pour moi. Voyez-vous ces perforations ? c'est le signe de son enregistrement. Je suis protégé pendant cinq ans ; c'est-à-dire que pendant ce laps de temps, l'enveloppe « Soleau » certifie mon droit de possession de ce jeu. De plus, elle ne coûte pas cher (10 F environ).

« Le plagiat ? Vous savez, un inventeur pense qu'il est toujours plagié... mais, personnellement je n'ai jamais eu de problème. De toute manière, c'est la société éditrice qui doit s'occuper de ces problèmes de plagiat... à mon avis.

« C'est magnifique de créer un jeu : j'y prends un plaisir immense, une fois le dernier jeu sorti, je pense au suivant. Ma meilleure protection, finalement, c'est la société éditrice, qui a cru en mon jeu... »

pour les fanatiques de labyrinthes



Alors que les Français boudent volontiers ce « passe-temps puéril », les Anglo-Saxons ont amené l'art du labyrinthe à un tel point de perfection qu'il peut se ranger sans complexe parmi les plus prestigieux « loisirs de l'esprit ». Témoins ces trois recueils en provenance des Etats-Unis qui réunissent 128 problèmes, dont certains sont de vrais petits chefs-d'œuvre graphiques. A déconseiller vivement à ceux qui manquent de patience.

(Relais-boutiques Jeux Descartes, 49 F les trois volumes.)

utile. Depuis peu, la Compagnie nationale des Conseils en Brevets d'Invention (3) assure une permanence dans les locaux de l'INPI. Tous les mardis et samedis, quelques membres de la Compagnie se mettent à la disposition des inventeurs. Ils informent sur la valeur juridique de l'invention, conseillent, dirigent les inventeurs et parfois dégrossissent même leurs problèmes ; et ceci gratuitement. On peut juste regretter que cette initiative ne fonctionne qu'à Paris. Il est bien entendu possible de déposer tout seul son brevet, ou ses modèles ; mais le recours à un conseil en brevet se révèle parfois fort utile, car on a vu toute l'importance de la rédaction d'un brevet. Bien sûr, cette garantie qu'apporte un homme de métier revient cher (ainsi pour la rédaction plus le dépôt d'un brevet, on paiera environ 4 000 F H.T.). Le choix est délicat, et seul, l'inventeur pourra juger de l'intérêt d'un tel investissement.

Dernier point, et certainement le plus important, le secret de l'invention. De très nombreux inventeurs, fiers de leur œuvre, montrent avant toute protection, leurs jeux à des éditeurs, à des amis même. Une indélicatesse, et l'invention peut être considérée comme divulguée... La protection par un brevet devient alors impossible ; car n'oublions pas, le caractère de nouveauté est indispensable pour déposer un brevet. Alors, méfiance...

Mais, pour l'inventeur, sûr de la qualité de son invention, qui correspond à un intérêt du public, protégé au mieux contre les plagiats, le plus délicat sera de « tenir », contre vents et marées, face aux difficultés de l'édition et de la diffusion de son jeu... mais là, c'est un autre problème.

Maryse Raffin

(1) INPI : 29, rue de Léningrad, 75009 Paris. Quelques bureaux en province à Bordeaux, Lyon, Marseille, Strasbourg.

(2) 38, rue du Faubourg Saint-Jacques, 75005 Paris.

(3) Secrétariat administratif : 21, rue de Léningrad, 75009 Paris.

jouer... mais où?

Vous cherchez des partenaires pour pratiquer votre jeu favori, vous désirez participer à des tournois ou tout simplement apprendre à (« bien ») jouer. La meilleure solution est de rejoindre un club officiel. Voici les adresses des principales fédérations de jeux qui vous fourniront tous les renseignements utiles.

— Fédération française de Bridge, 53, av. Hoche, 75008 Paris.

— Fédération française d'Echecs c/o M. Jacques Lambert, 19, rue Jules-Ferry, 72380 Sainte-Jamme-sur-Sarthe.

— Fédération française de Go, B.P. 95, 75262 Paris Cedex 6.

— Fédération française du Jeu de Dames c/o M. André Gérard, 55, rue de Savoie, 74700 Sallanches.

— Fédération française des Jeux de Société, 46, rue Ampère, 75017 Paris.

— Fédération Française des Jeux de Simulations, Stratégiques et Tactiques, 150, av. d'Italie, 75013 Paris.

— Fédération française de Scrabble, 137, rue des Pyrénées, 75020 Paris.

— Fédération française de Tarot, 87, av. J.-B. Clément, 92100 Boulogne, ou Commission compétition, 12, cours de Verdun, 69002 Lyon.

championnats

du monde de dames

Le Mali a été choisi pour devenir à partir du 6 décembre prochain le pays du Jeu de Dames. En effet, c'est à Bamako que se déroulera le championnat du monde 1980.
Une modification concernant son organisation est intervenue récemment. Ainsi, les poules demi-finales se joueront sous la forme de tournois par zones. Ces zones, au nombre de 4,, se décomposent de la manière suivante :

— zone I : Europe de l'Est (Pologne, Tchécoslovaquie, U.R.S.S., Yougoslavie), 3 participants à la finale ;

— zone II : Europe de l'Ouest (soit Belgique, France, Israël, Italie, Monaco, Pays-Bas, Suisse), 5 participants ;

— zone III : Afrique (soit Congo, Ghana, Mali, Sénégal, Zaïre), 3 participants ;

— zone IV : Amérique (soit Brésil, Canada, Haïti, Surinam, U.S.A.), 3 participants.

Les 6 premiers du championnat du monde de 1978, dont le champion du monde M. Wierma, seront également présents à la finale 1980, et affronteront ces quinze sélectionnés des quatre zones.

Les éliminatoires de la zone II, qui se sont déroulés en mai dernier en Italie, ont vu la qualification du Français Daniel Issalène (maître national) pour Bamako. Un cocorico d'honneur !...

de france de go

La Fédération française de Go organise en automne prochain son 1er championnat de France Open. Ouvert à tout joueur français, il se déroulera en 3 étapes :

— les 27 et 28 septembre : inférieur ou égal à 3e kyu ;

— les 18 et 19 octobre : de 2e kyu à 1er dan compris, et quelques sélectionnés de la 1re étape ;

— les 1er et 2 novembre et 8 et 9 novembre : 2e dan et au-dessus et quelques sélectionés de l'étape précédente.

La finale aura lieu les 15 et 16 novembre. Le champion de France sera invité au Japon pour participer au championnat du monde amateur au printemps 1981.

Inscrivez-vous avant le 15 septembre. (B.P. 95, 75262 Paris Cedex 06.)

la cle s'agrandit

Depuis 1974, les fédérations françaises de bridge, de dames et d'échecs étaient associées dans une Confédération des Loisirs de l'Esprit.

Aujourd'hui, Scrabble et tarot les rejoignent dans cette CLE.

Jeux & Stratégie ne peut que se réjouir de l'agrandissement de cette famille à laquelle il ne manque plus que le go pour comprendre tous les « grands classiques » que nos lecteurs retrouvent dans chaque numéro. Nous espérons que l'arrivée de ces deux jeunes et dynamiques fédérations va enfin réveiller une CLE qui jusqu'à présent... n'a pas ouvert grand-chose !

(La CLE,
5, rue Royale,
75008 Paris,
tél. : 742.50.88.)

jeux... et vacances

Le Club Méditerranée organise tout au long de l'année de nombreux festivals pour bridgeurs et Scrabbleurs de tous niveaux. Voici quelques rendez-vous à noter sur votre agenda.

Bridge : à Vittel, du 12 au 19 septembre, à Marrakech du 6 au 13 novembre et, à des dates non encore fixées, à D'Jerba et à la Caravelle en Guadeloupe.

Scrabble : à Vittel du 19 au 21 septembre, et à D'Jerba, début février 1981.

Pour tout renseignement, s'adresser à : Club Méditerranée, 25, rue Vivienne, 75002 Paris. Mme Dennery. (Tél. : 261.85.00, poste 35.76.)



NAUTIC MILES

Lusval

matériel :

- 110 cartes à jouer représentant : des convois maritimes de tonnage variable ; des milles marins ; des navires de guerre ; des avions ; des « alertes » et « fins d'alerte » ; des « mines » et des bâtiments dragueurs de mines ; et enfin des cartes « radar », « état de la mer » et « pavillon neutre » ;
- un carnet de feuilles de marque.

but du jeu :

chaque joueur doit chercher à faire parcourir un minimum de 4 000 milles marins aux convois dont il dispose en cours de partie. Simultanément, il doit s'efforcer de ralentir les convois des autres joueurs, ou mieux, de les détruire. Le vainqueur sera celui qui atteindra le total de points le plus élevé.

commentaire :

le principe de ce jeu est très exactement celui d'un jeu bien connu de tous : le *Mille Bornes.* Cependant, une série de règles simples — mais riches en rebondissements — suscite le plaisir de jouer et renouvelle agréablement une formule déjà ancienne. Les cartes allient la sobriété à l'esthétique. Par contre, il est un peu dommage qu'il n'y ait pas de sabot destiné à recevoir le talon et la défausse. Enfin, il y a tout lieu de regretter qu'un des rares jeux français de l'année porte le nom de « Nautic Miles » !

en bref :

type de jeu : chance/ tactique ;
nombre de joueurs : 2 à 6, individuellement ou par équipe ;
présentation : 6/10 ;
clarté des règles : 9/10 ;
originalité : 6/10 ;
nous aimons ♥ un peu.

POLYP

Bütehorn

matériel :

- un plateau (44 × 44 cm) qui présente un quadrillage de 361 cases, figurant la mer ;
- 9 pions de couleur par joueur : des poissons ;
- 1 polype par joueur : ce « prédateur marin » est composé de 5 pions métalliques reliés entre eux par une chaînette. Pour les besoins de la règle, on distingue trois parties : le tentacule gauche (2 pions), la tête (pion central plus gros) et le tentacule droit (2 pions).

but du jeu :

chaque joueur doit simultanément, faire traverser la mer à un maximum de ses poissons et capturer — à l'aide de son polype — le plus grand nombre possible de poissons adverses. Le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de points. Un poisson de son camp conduit à bon port vaut 2 points, un poisson adverse pris, 3. Les déplacements des poissons se font à raison d'une case par tour, sans jamais reculer. Chaque joueur déplace un poisson, puis son polype.

Mais les poissons peuvent sauter au-dessus d'un ou plusieurs autres poissons, sans distinction d'appartenance. Ils peuvent également sauter au-dessus des pions d'un ou plusieurs polypes. Cette progression est de loin la plus rapide et permet la mise en place de stratégies complexes. Les sauts des poissons s'effectuent dans le sens vertical, horizontal ou diagonal, si la case de réception est vide de tout pion. Le déplacement des polypes se limitent aux cases médianes, dont l'ensemble forme une grande croix de 5 cases de large.

Chaque joueur a droit à 6 déplacements de pions, concernant deux parties sur trois

stratégie a joué pour vous...

du polype : la tête et le tentacule gauche, la tête et le droit, ou les deux tentacules seuls. Quand une partie quelconque du polype rejoint une case occupée par un poisson, elle s'encastre sur lui. Le tentacule ne peut alors prendre aucun autre poisson. Ayant pris cinq poissons, un polype doit retourner vers son antre afin d'y déposer la totalité de sa pêche. A la suite de quoi, il repart pour de nouvelles captures.

commentaire :
avec un souci constant de qualité et d'esthétique, Bütehorn peut se féliciter de présenter un jeu de qualité, où la stratégie tient le devant de la scène. Jeu apparemment lent pour le débutant, Polyp s'avère extrêmement dynamique à l'usage. L'éditeur allemand semble, enfin, avoir fait un effort pour proposer une traduction correcte des règles en français. Coûtant aux environs de 90 francs, le rapport qualité/prix est tout à fait satisfaisant.

en bref :
type de jeu : stratégique ;
nombre de joueurs : 2 à 4 ;
présentation : 9/10 ;
clarté des règles : 7/10 ;
originalité : 8/10 ;
nous aimons ♥♥♥
passionnément.

LA CHASSE AUX BISONS
Lotus

matériel :
• un plateau de bois marqueté, présentant 49 pions reliés entre eux par des lignes orthogonales et diagonales, selon un agencement particulier. Les 9 intersections centrales se distinguent des autres points par leur largeur ;
• 8 godets de bois clair, qui seront les bisons blancs ;
• 8 pions cylindriques noirs : les bisons noirs ;
• 6 pions cylindriques ocre-rouge représentant les Indiens.

but du jeu :
il s'agit, pour les Indiens, de tuer tous les bisons ; et pour les bisons, de tuer tous les Indiens. Mais au départ, seuls les Indiens peuvent tuer des bisons. Il suffit pour cela qu'un Indien saute au-dessus d'un ou plusieurs bisons, sans changer de direction, à la manière d'un pion de jeu de Dames, en respectant les lignes reliant les intersections. Pour acquérir les mêmes capacités et se comporter pareillement, les bisons, blancs et noirs, doivent se rejoindre sur une quelconque des 9 intersections centrales, et faire « Double Bison ». Les cylindres noirs s'encastrent alors dans les godets blancs. Un double bison qui vient d'être pris redevient un « bison simple » — blanc ou noir — au gré du meneur de bisons. La partie restante pouvant à nouveau être utilisée pour former un autre double bison, à l'aide d'un pion complémentaire. Les pions pris, Indiens ou bisons, sont retirés du jeu.

commentaire :
« la chasse aux bisons » (et les autres jeux simples qui peuvent se jouer sur le même plateau) est un jeu fabriqué en Inde, à Pondicherry. Le plein bois, la marqueterie, le sac de pions fait au crochet et la boîte de jeu décorée à la main, font de cet ensemble un produit artisanal d'une qualité rare. Le jeu, lui-même, est simple, agréable et s'adresse à tous les âges. Avoisinant 300 francs, on peut regretter qu'une présentation plus simple ne soit pas mise à la disposition d'un public plus large.

en bref :
type de jeu : tactique ;
nombre de joueurs : 2 à 4 ;
présentation : 10/10 ;
clarté des règles : 9/10 ;
originalité : 8/10 ;
nous aimons ♥♥
beaucoup.

ANTI-GANG
Miro

matériel :
• un mini-ordinateur, format calculatrice : le « détective électronique » ;
• un plateau (50 × 50) représentant — vus en plan — l'intérieur de quatre rez-de-chaussée d'immeubles à vocation commerciale (banque, joaillier, fourreur et antiquaire), ainsi que les rues avoisinantes. Le « sol » est quadrillé et certaines cases sont numérotées ;
• 2 dés ;
• 10 fiches « avis de recherche » concernant des malfaiteurs recherchés ;
• 8 licences de détectives : 4 hommes et 4 femmes ;
• 4 figurines de 43 mm représentant chacune un détective ;
• 32 cartes « anti-gang » offrant divers avantages ou inconvénients ;
• deux liasses de billets, de 5 000 et 10 000 F.

but du jeu :
concurremment, les joueurs-détectives tentent de localiser un voleur, se lancent à sa poursuite et s'efforcent enfin de l'arrêter. Chaque arrestation réussie donne droit à une prime, dont le montant est fixé par l'avis de recherche du voleur désigné. Le premier joueur qui accumule 100 000 F de prime est le vainqueur et, le plus fin limier.

A son tour, chaque joueur prend en main « le détective électronique » et le questionne en appuyant sur la touche « indice ». Le mini-ordinateur assure la progression du voleur sur le terrain et rapporte certains indices de ses déplacements. L'affichage lumineux, que les joueurs ne voient qu'à tour de rôle, indique notamment le numéro du bâtiment où se trouve le voleur. Les indices sonores : bruits de pas, vitres brisées, signal d'alarme, porte qui grince et course effrénée dans la rue, renseignent sur les actions qu'il accomplit.
La comparaison entre la nature, l'ordre de succession des indices ET la configuration des lieux, permet — par déduction — de localiser le voleur. En se basant sur ces informations, chaque joueur fait avancer son détective, à l'aide des dés, vers la case — hypothétique — où se situe momentanément le voleur. Arrivé sur une case qu'il suppose contiguë à celle du voleur, le détective peut alors tenter une arrestation. Pour ce faire, il compose le numéro de code de la case choisie. A ce moment, un nouveau signal sonore confirme ou informe son hypotèse.

commentaire :
outre une présentation agréable, le plaisir de jouer est soigneusement dosé entre la localisation et la poursuite du voleur. Les 32 cartes, dites « Anti-Gang », multiplient tant la variété du jeu que l'intensité des relations entre les joueurs. L'une d'elles offre accès à une touche qui indique la position exacte du voleur. Portant ainsi à son maximum la chance d'arrestation. Hors partie, l'usage de cette touche après chaque indice sonore et lumineux familiarise avec les déplacements des voleurs et réduit d'autant la durée d'apprentissage d'une règle du jeu, par ailleurs claire et bien illustrée. Cependant une réserve s'impose : le prix public avoisine 400 F ! Comme nous en avions fait la remarque pour « Electronic détective », (*J & S* n° 3) cela nous paraît excessif.

en bref :
type de jeu : déduction ;
nombre de joueurs : 1 à 4 ;
présentation : 8/10 ;
clarté des règles : 7/10 ;
originalité : 7/10 ;
nous aimons ♥♥
beaucoup. ●

Quelques coquillages,
brindilles ou galets,
un journal déjà lu en tous sens,
un crayon... et le sable fin.
C'est plus qu'il n'en faut à un lecteur de J & S
pour ne pas bronzer idiot.

1 LE CADRAN SOLAIRE

JOUEURS : 2 ou plus.

MATERIEL : un crayon ou à défaut un petit morceau de bois effilé. 10 coquillages de la même famille par joueur. Dix roses et dix blancs pour deux, par exemple. Et ... le soleil !

PRINCIPE : chaque joueur tente de prévoir le chemin que va parcourir l'extrémité de l'ombre d'un objet planté verticalement.

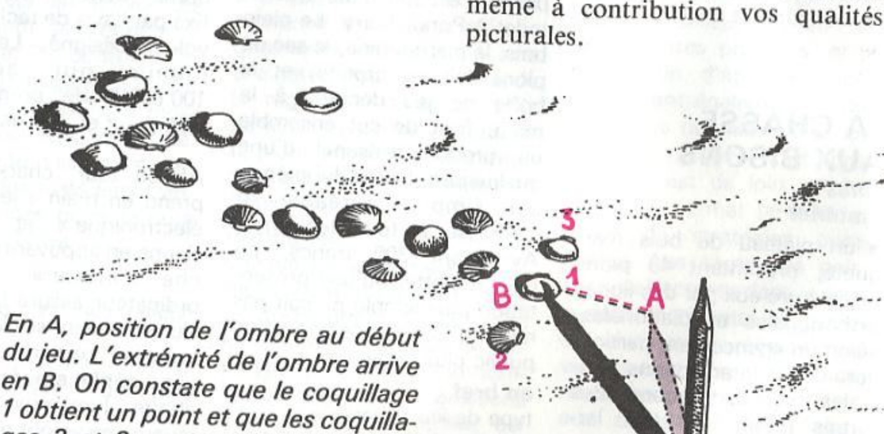
LE JEU : commencez par réaliser un monticule de sable humide au sommet duquel est solidement planté l'objet effilé. Ensuite, à tour de rôle, les joueurs disposent au sol leurs 10 marques respectives, en estimant au mieux la trajectoire que réalisera l'extrémité de l'ombre. Le joueur qui propose le jeu, commence. Une largeur de main doit séparer le lieu où se trouve la pointe de l'ombre au début du jeu, du coquillage le plus proche.

LES GAINS : à chaque fois que l'extrémité de l'ombre recouvre partiellement un coquillage, le joueur qui l'a placé marque un point. Les coquillages qui, lors de son passage, sont entièrement recouverts par l'ombre ou qui, au contraire, demeurent hors de sa portée, sont éliminés du jeu et ne font gagner aucun point.

En théorie, les deux joueurs peuvent faire match nul et réaliser le score maximum. Il suffit pour cela qu'ils disposent tous leurs coquillages sur la bonne trajectoire. En pratique... bien des surprises en perspective.

De toute façon, la revanche s'impose le soir même, mais à la pleine lune cette fois !

Avant d'aller observer le résultat de vos prévisions solaires, voici trois jeux qui, pour être calmes, n'en sont pas moins intenses, et mettront même à contribution vos qualités picturales.



En A, position de l'ombre au début du jeu. L'extrémité de l'ombre arrive en B. On constate que le coquillage 1 obtient un point et que les coquillages 2 et 3 ont toutes les chances d'être éliminés : le 2, parce qu'il va être entièrement recouvert par l'ombre, le 3, parce qu'il reste hors d'atteinte.



jouez sur la plage

par Michel Brassinne

2 L'AGRESSION

JOUEURS : 2

PRINCIPE : les joueurs placent des unités militaires dans les diverses régions de leurs territoires respectifs. Puis, se livrent des batailles en comparant les forces de leurs effectifs.

BUT DU JEU : le joueur qui a su conserver le plus grand nombre de régions intactes est déclaré vainqueur.

L'ACTION : elle se déroule en trois phases successives :

— le dessin d'une carte au sol ;
— la répartition des forces armées ;
— la résolution de conflits localisés.

L'un après l'autre, les joueurs tracent au sol des surfaces contiguës, qu'ils marquent, l'un d'une croix l'autre d'un rond, afin de pouvoir les identifier au cours des phases suivantes. Quand les joueurs disposent d'un nombre égal de régions, avoisinant la vingtaine au total, la phase suivante peut commencer.

Chaque joueur dispose de 100 unités militaires à répartir à son gré dans les diverses régions de son territoire. A son tour, chaque joueur écrit le nombre de son choix dans une région vide, pour indiquer combien d'unités combattantes l'occupent. Lorsqu'un joueur a atteint le total de 100, il s'arrête. L'autre finit de disposer ses forces comme il l'entend, dans les régions encore vides de son territoire. Plusieurs régions peuvent rester vides sans affecter le cours du jeu.

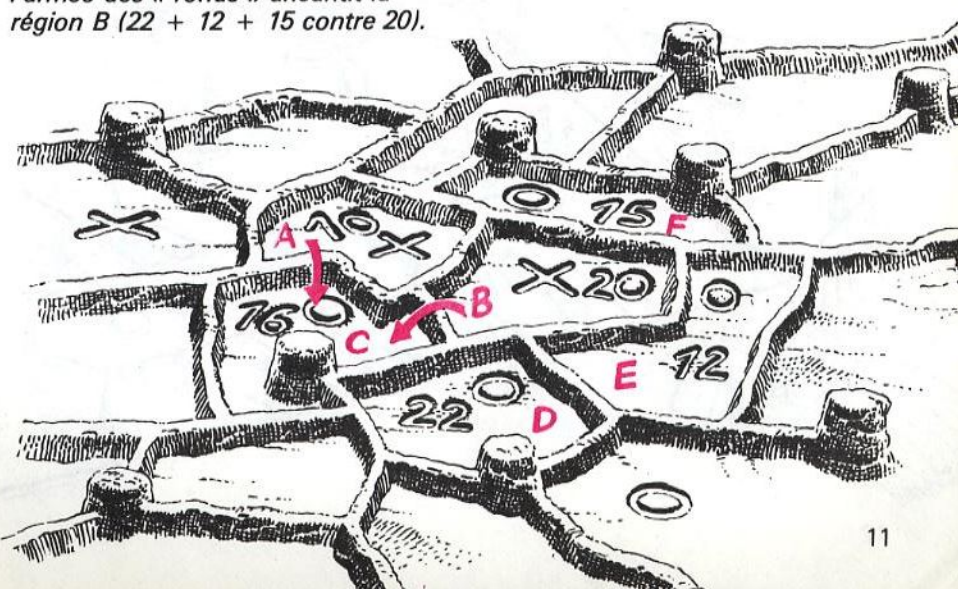
Phase III : le temps des conflits est arrivé. Celui qui joue le premier, disons le joueur 1, choisit une région occupée par l'adversaire qui présente des frontières communes avec plusieurs des régions occupées par ses propres forces. Si la somme des forces des régions attaquantes est supérieure à celle de la région agressée, cette dernière est anéantie.

Le nombre d'unités militaires inscrit dans la région battue est alors effacé et n'interviendra plus dans la suite des conflits. Par contre, la force d'une même région peut intervenir dans un nombre quelconque de conflits, tant qu'elle n'est pas elle-même rayée de la carte.

Pour plus de précision, il faut mentionner que la longueur des frontières attaquées est sans valeur. Il suffit qu'au moins deux régions du joueur I présentent des frontières communes, si petites soient-elles, avec la région du joueur II pour que le conflit puisse être envisagé. Reste à voir quelles sont les forces en présence !

A tour de rôle, les joueurs procèdent ainsi, jusqu'à ce que toutes les possibilités de conflits soient épuisées et effectivement résolues. Lorsqu'un joueur est bloqué, l'autre continue de réaliser ses possibilités d'attaques. Le vainqueur est celui qui a conservé le plus grand nombre de régions intactes. Le nombre des régions anéanties ne comptant pas.

L'armée des « croix » a le trait. Elle décide d'attaquer la région C des « ronds », avec qui elle possède deux frontières communes. Le total des forces des « croix » : 10 + 20 = 30, est supérieur aux 16 unités « ronds » engagées dans la région C. C est battu et rayé de la carte. Au coup suivant, l'armée des « ronds » anéantit la région B (22 + 12 + 15 contre 20).



3 LE SPROUT

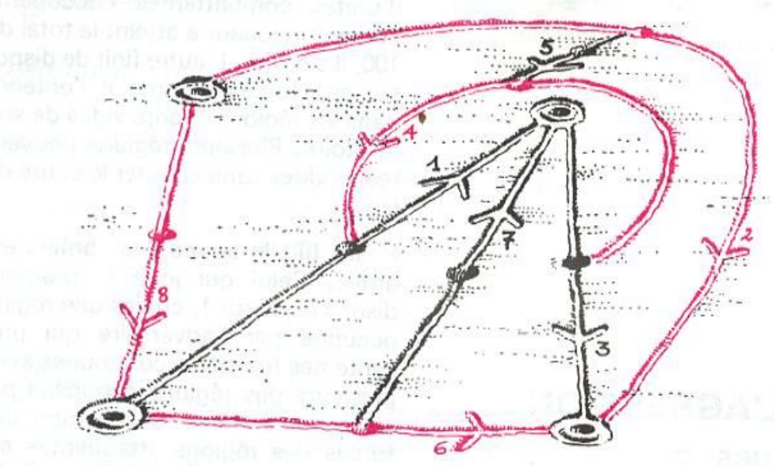
Une fois les trois points de départ A, B, C marqués au sol, le premier joueur relie A et B. Au 7e coup, seul le point A présente deux degrés de liberté, mais il ne peut être relié à aucun autre. Le joueur qui ne peut plus jouer, a perdu.

MATERIEL : une modeste surface de sable lisse.

JOUEURS : 2.

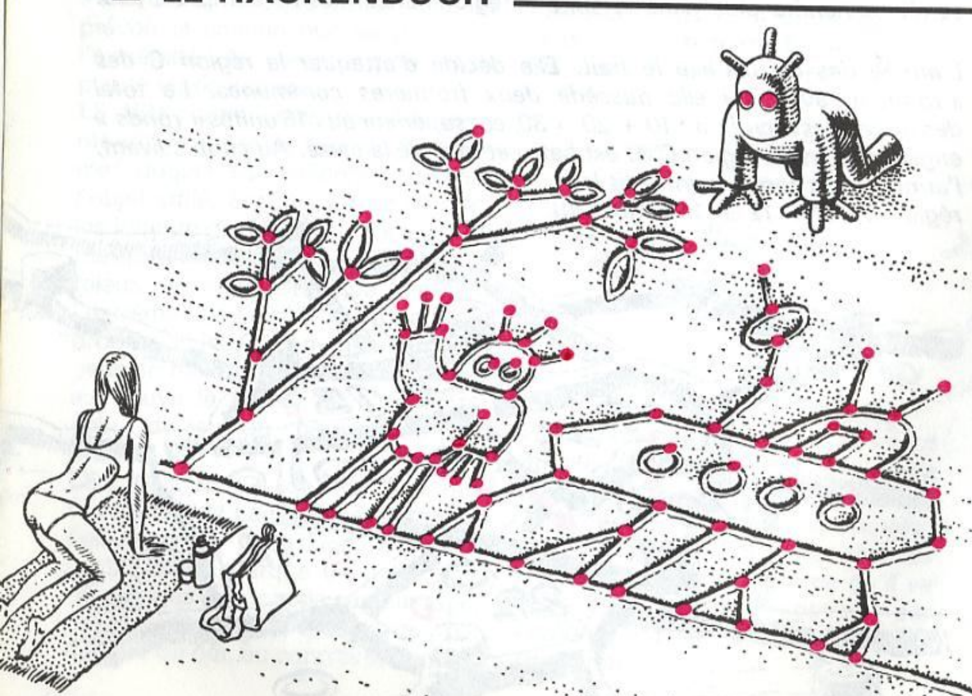
BUT DU JEU : mettre l'adversaire dans l'impossibilité de relier deux points par une ligne, dans le respect des règles qui président à cette jonction.

LE JEU : de la pointe de son index, le premier joueur fait trois trous dans le sable. Ils seront les points de départ et d'arrivée de nombreuses lignes. Le second joueur relie deux de ces points en traçant une ligne de forme quelconque. Il place en son milieu un quatrième trou, nouveau point de départ éventuel d'une ligne future. Chaque ligne nouvelle doit être marquée d'un point en son milieu. Ensuite, à tour de rôle, les



Quatre points présentent encore un degré de liberté, mais trois seulement sont utilisables pour réaliser une jonction.

4 LE HACKENBUCH



MATERIEL : une surface de sable lisse.

JOUEURS : 2.

BUT DU JEU : en effaçant une figure trait par trait, à tour de rôle, forcer l'adversaire à effacer le dernier.

LE JEU : d'abord, le dessin. Les joueurs, placés côte à côte, commencent par tracer une ligne horizontale qui représente le sol. Sol à partir duquel chaque joueur dessine les arbres, les maisons et les personnages de son choix, au gré de sa fantaisie. Pour plus de précision, il faut considérer que chaque trait relie deux points, ou un point et le sol, ou même, part d'un point pour y revenir (voir le croquis). C'est d'un commun accord que les joueurs décident de mettre un terme à leur inspiration. Débute alors la phase stratégique. A tour de rôle chaque joueur efface un

joueurs tentent de joindre deux points par une ligne continue, en faisant bien attention de ne jamais traverser une autre ligne ou un autre point. Ce faisant les joueurs doivent respecter la règle suivante : il ne doit jamais partir plus de trois lignes de chaque point. Chaque point n'a donc que trois degrés de liberté. Il faut remarquer qu'un point qui vient d'être fixé sur une ligne nouvelle n'a déjà plus qu'un seul degré de liberté.

C'est dire qu'une seule autre ligne pourra en partir ou y aboutir.

LA FIN DU JEU : la partie est finie lorsqu'il n'est plus possible de tracer une nouvelle ligne en respectant les règles. Soit que tous les points — sauf peut-être un — possèdent déjà tous trois lignes. Ou bien que les rares points libres soient inaccessibles. Le joueur dans l'incapacité de jouer perd. Après vous être familiarisé avec les règles de ce jeu avec trois points — nombre minimum de départ — passez à 4, 5 ou 10 points. Mais prenez alors soin de les espacer suffisamment afin que votre jeu ne devienne pas une jungle inextricable.

trait. Le joueur contraint de faire disparaître le dernier restant à perdu. Mais, il arrive qu'un trait ne disparaisse pas seul ! En l'effaçant, le joueur doit supprimer aussi tout ce qui n'était relié au sol que par ce trait : supprimez le tronc de l'arbre et l'arbre disparaît tout entier. Coupez une branche et les feuilles « tombent » avec. Il en va de même pour le bonhomme tout entier dont on supprime la dernière jambe qui lui restait.

Le soleil décline doucement. Il est temps de revenir au « campement » pour voir où en est votre cadran solaire, non sans avoir fait abondante provision de coquillages et de petits cailloux. Ils vont vous servir, que vous décidiez de jouer à la Tchouka, au Wali, ou même au Yoté.

5 LA TCHOUKA

MATERIEL : 8 cailloux ou coquillages.

JOUEUR : 1.

Commencez par creuser quatre trous de faible profondeur, bien alignés devant vous. Posez deux cailloux dans chaque trou. Sur votre droite, creusez un cinquième et dernier trou, un peu plus large que les autres. C'est la « rouma ». Elle reste vide au début du jeu.

BUT DU JEU : il consiste à mettre tous les cailloux dans la rouma.

Vous voici donc prêt à entamer votre première partie de ce jeu de patience russe qu'est la Tchouka. Du moins dans sa forme la plus simple.

LE JEU : prenez en main tous les cailloux d'un trou de votre choix et distribuez-les un à un dans les trous contigus en allant vers la droite, y compris la rouma. S'il en reste, continuez la distribution à partir du trou situé le plus à gauche.

Trois cas peuvent se présenter :

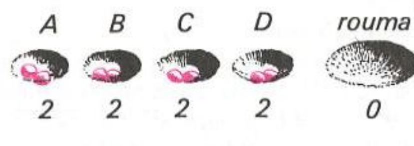
1. le dernier caillou de la distribution aboutit dans la rouma. On recommence alors une nouvelle distribution en partant d'un trou quelconque ;

2. le dernier caillou distribué tombe dans un trou déjà occupé. On repart alors obligatoirement de ce trou, prenant en main tout son contenu ;

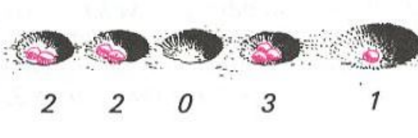
3. le dernier caillou distribué tombe dans un trou vide, autre que la rouma. C'est l'échec : la partie est finie. Ou plutôt, une autre va bientôt commencer.

Onze coups devraient vous suffire pour réussir cette patience. Plus complexe est déjà la situation qui présente 8 trous contenant chacun 4 cailloux. Il y aurait 9 manières de réussir. Ensuite, c'est l'inconnu ! On prendra toujours 2 n trous pour n cailloux par trou.

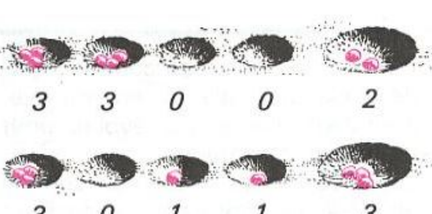
exemple :



• *position de départ*



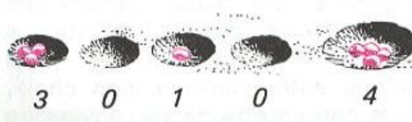
1. les cailloux du trou C ont été distribués. Le dernier tombe dans la rouma. Le joueur a le choix entre les trous A, B ou D pour sa prochaine distribution.



2. il a choisi D. Le dernier caillou aboutit en B. Il doit reprendre ce qui est en B.



3. trois cailloux sont dans la rouma ;



4. il déplace D, dans la rouma. Le joueur a perdu. Quoi qu'il choisisse, le dernier caillou tombe dans un trou vide.

6 LE WALI

MATERIEL : 12 pièces par joueur. Si vous voulez jouer comme au Mali, où il est considéré comme jeu national, il vous faudra 12 cailloux et 12 bâtonnets.

Les joueurs, assis l'un en face de l'autre, commencent par réaliser un quadrillage de 6 cases sur 5 (voir figure). Puis, ils creusent les cases afin d'obtenir 30 godets, prêts à recevoir les pièces du jeu.

JOUEURS : 2.

BUT DU JEU : éliminer toutes les pièces de votre adversaire en réalisant des alignements de trois pièces avec les vôtres.

LE JEU : il se déroule en deux temps : la pose des pièces puis, les déplacements et les prises.

La pose. C'est la phase cruciale du jeu puisqu'elle détermine en grande partie le résultat final.

A tour de rôle, les joueurs posent une à une leurs douze pièces dans les cases de leur choix, en respectant cependant la règle suivante : il est défendu de mettre plus de deux pièces à la suite l'une de l'autre sur une même ligne, horizontale ou verticale.

Au cours de cette phase les pièces ne peuvent être déplacées. Quand les joueurs ont savamment disposé leurs pièces, 6 cases restent vides.

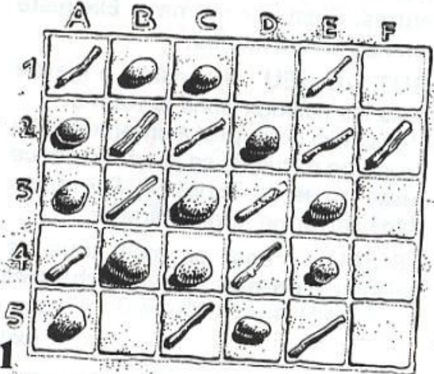
Les déplacements et prises. Chaque joueur, à son tour, déplace une pièce à la fois, d'une seule case, suivant une ligne verticale ou horizontale, mais jamais diagonale. Le but de ces déplacements, que permettent les six cases restées vides, est de mettre en ligne trois pièces, horizontalement ou verticalement. Le joueur qui réalise cet alignement peut alors choisir une pièce de son adversaire et l'éliminer du jeu. A chaque fois qu'un tel alignement sera réalisé le gain d'une pièce adverse sera obtenu.

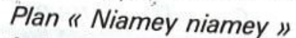
Dans ces conditions, il est possible de « détruire » l'un de ses alignements, en manœuvrant une des pièces qui le composent, pour mieux le reformer au coup suivant, identique à lui-même. Et d'obtenir ainsi un nouveau gain. La disposition de pièces qui permet ce processus à répétition porte le nom de « cheval simple ». Il faut préciser qu'un alignement de trois pions qui demeurent en cet état ne donne pas droit à une nouvelle prise au tour suivant : c'est la réalisation de l'alignement qui e[st] le coup gagnant.

FIN DU JEU : la partie prend f[in] avec la disparition de toutes les pi[è]ces de l'un des joueurs, qui a bie[n] sûr perdu.

Vous en savez suffisamment po[ur] jouer, mais il serait dommage de n[e] pas parler de cette configuration pr[i]vilégiée qu'est « le cheval double ». Réaliser un cheval double, c'est réa[li]ser une figure de pièces, telle qu'e[n] défaisant un alignement de trois piè[]ces, il s'en reforme un autre automa[]tiquement.

Une telle configuration est un gag[e] de victoire pour celui qui a su l[a] créer, pour peu qu'elle reste hor[s] d'atteinte des attaques de so[n] adversaire.





2

Plan « Niamey niamey »

1. Le joueur Nord, qui a le trait, va jouer D2-D1 et réaliser un alignement (B1-C1-D1). Quel que soit le pion qu'il prenne à son adversaire, il ne pourra rien contre le groupe B2-C2, E2-F2, D3-D4, lors des coups suivants.

2. Hors compétition, voici quelques exemples de coups gagnants. A1 B2 A3 est un « cheval simple ». Le groupe des pièces A B D E F 5 est un « cheval double ». Ainsi que le groupe E1 E2 E3 - F4 F5. La case d'origine de la pièce 1 est D4 et de la 2, D3.

7 LE YOTE

Le Yoté se joue sur le même terrain que le Wali. Il met en jeu le même nombre de pièces et nécessite un sens de la stratégie aussi développé malgré les surprenants revirements de situation dont il est coutumier. En voici la règle.

Chaque joueur, à son tour, dépose une de ses pièces dans l'un des godets de son choix. Il n'est pas obligé de placer toutes ses pièces avant de pouvoir déplacer celles qui y sont déjà. Il peut au contraire garder quelques pièces en réserve, attendant que le jeu évolue pour s'engager davantage.

Les pièces sont déplacées comme au Wali. La capture est cependant différente. Un joueur capture une pièce adverse en sautant par-dessus celle-ci. Il la retire du jeu, ainsi qu'une autre pièce de son choix, prise parmi celles de son adversaire qui sont encore en jeu.

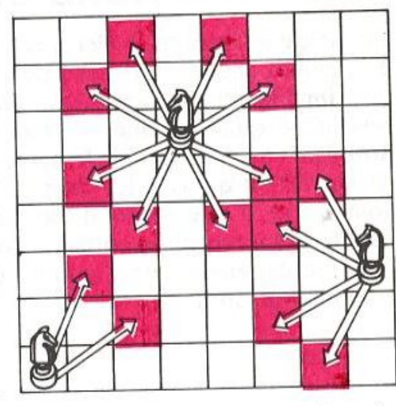
Ah ! l'Afrique, le soleil ! Tiens, à propos... Sur le cadran solaire, l'ombre portée parcourt sans la moindre hésitation les marques de votre adversaire ? C'est bien cela ? C'est bon, ne dites rien et préparez-vous en grand secret, comme lui, pour être imbattable au jeu suivant ; le moment est venu de vous dégourdir les jambes, avec...

8 LA POURSUITE INFERNALE

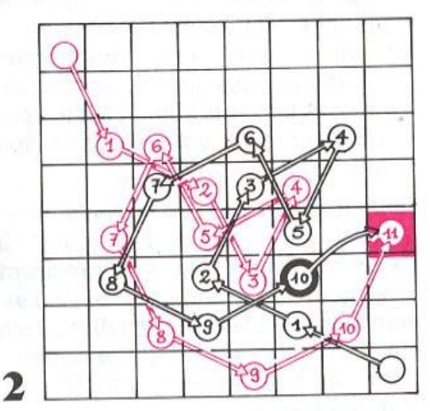
(Adaptation de « La chasse au cavalier » — 50 Jeux — Ass. Jeudi.) Transformer un coin de plage en échiquier géant pour y vivre une poursuite de « cavaliers » digne du célèbre western, voilà bien de quoi réconcilier les termes de la vieille dualité corps-esprit !

MATERIEL : une large surface de sable lisse et « dur ».
JOUEURS : 2.
PRINCIPE : cavaliers vivants d'un jeu d'échecs à échelle humaine, les joueurs engagent une poursuite sans merci, de case en case. Au cours de chacune des deux manches qui composent la partie, l'un des joueurs tente de rattraper l'autre.
BUT DU JEU : le joueur désigné comme « poursuivant » joue et gagne si, à son tour, il peut sauter — en suivant la règle échiquéenne — sur la case momentanément occupée par le cavalier « poursuivi ».
LE JEU : commencez par tracer dans le sable 9 lignes parallèles dans un sens, puis dans l'autre, afin de réaliser les 8 colonnes et 8 rangées d'un échiquier. Un peu de pratique vous permettra d'obtenir 64 cases ni trop petites, ni trop grandes. Il faut pouvoir mettre facilement les deux pieds dans chacune d'elles.
Le quadrillage réalisé, les deux cavaliers prennent place sur des cases d'angles diagonalement opposées. D'un commun accord ils se distribuent les rôles : le poursuivant, que nous appellerons cavalier blanc, et le poursuivi, cavalier noir.
Le cavalier noir commence. Tout saut est considéré comme définitif. Chaque joueur prendra soin de laisser des traces bien visibles de son passage dans chacune des cases successives qu'il occupe. En effet, jamais les joueurs ne doivent revenir prendre position sur une case antérieurement occupée. Ainsi, peu à peu, le champ des possibilités de sauts s'amenuise.

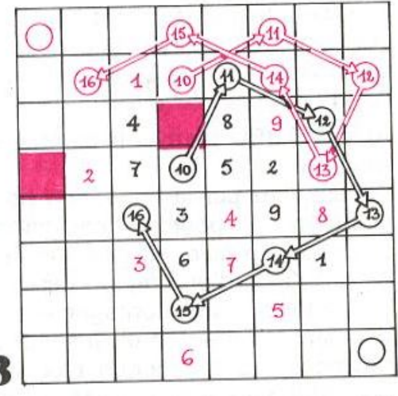
FIN DU JEU : le cavalier blanc a gagné si, quand c'est à lui de jouer, il peut sauter sur la case où se trouve le cavalier noir. Le C. noir gagne s'il échappe à la capture. Plusieurs cas peuvent se présenter : le C. blanc ne peut plus se déplacer. Le C. noir est à l'abri derrière un rideau infranchissable de cases déjà utilisées.
S'il advient que le C. noir soit bloqué avant son poursuivant, c'est le C. blanc qui gagne, si toutefois il peut le rejoindre à la suite d'une succession de sauts. Au cours de cette série de sauts, le C. noir reste immobile. Si le cavalier blanc ne peut atteindre son but, le C. noir a gagné. Enfin, il y a match nul lorsque les deux joueurs sont dans l'impossibilité simultanée de se déplacer.
Devinette stratégique : le cavalier noir devra s'inquiéter s'il n'est pas poursuivi, du moins au début. Pendant ce temps, que fait le cavalier blanc ? A vous de le découvrir...



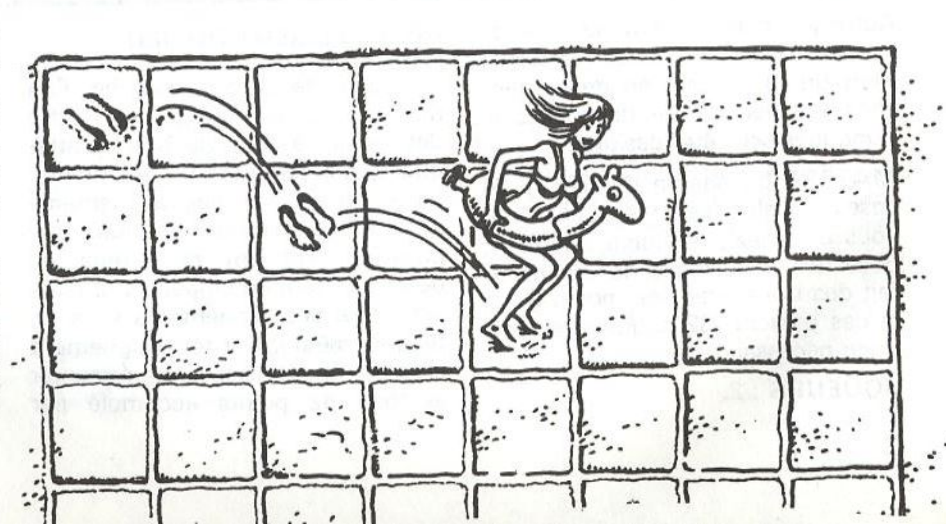
1 *Selon qu'il est sur une case de coin, de bande, ou de centre, le cavalier surveille 2, 4 ou 8 cases.*



2 *Rouge commence. Arrivé en 10, le cavalier rouge n'a plus qu'une case de libre pour jouer. Il est obligé de jouer en 11, le poursuivant joue et gagne.*



3 *Vers le 10e saut, la vraie poursuite commence. Au 14e le cavalier rouge qui est poursuivi, échappe de justesse à son poursuivant. Ce dernier l'attend au virage, au 17e saut, que le cavalier rouge ne peut effectuer sans être pris.*



9 LA FACE NORD DES FAITS DIVERS

Un article de journal, à bien y regarder, est un énorme monceau de lettres intelligemment agencées. Une fois lu — quand même — *Jeux et Stratégie* vous propose de le parcourir autrement qu'avec les yeux et de vous initier à une forme d'escalade inédite, sans corde ni piolet, avec pour seuls guides une pointe de crayon et d'esprit.

MATERIEL : une feuille de journal et un crayon.

JOUEURS : en solitaire, à 2, 3 ou plus.

PRINCIPE : escalader une montagne de lettres en formant des mots que l'on compose à partir des lettres contenues dans les lignes successives d'un article de journal.

BUT DU JEU : arriver le premier au sommet.

Commencez par la réalisation de la montagne. Et pour ce faire, choisir un article aux colonnes bien serrées. Puis, à l'aide d'un crayon, dessinez les contours d'une montagne vue de la vallée. C'est-à-dire un triangle en vacances, qui se moque bien que ses côtés ne soient pas rectilignes. Faux triangle mais vraie montagne, dont le sommet peut être un groupe de mots (pour les débutants), un mot de plusieurs lettres, voire pour les plus chevronnés d'entre vous, une seule lettre ! Notons que toutes les lettres recouvertes — même partiellement — par le contour montagneux, sont éliminées du jeu. Enfin, la base de la montagne, ligne de départ de tous les joueurs, correspond au bas de l'article.

Progression. L'ordre d'entrée en jeu de chaque joueur une fois désigné, chacun choisit une ligne qui figure en bas d'une colonne. Ce peut être la même. Vous voici à pied-d'œuvre ! A son tour, chaque joueur doit chercher à composer le plus long mot possible en respectant la règle suivante : la première lettre du mot doit figurer dans la ligne de départ ; la seconde, dans la ligne qui est immédiatement au-dessus ; la troisième lettre, dans la troisième ligne, et ainsi de suite. Le mot choisi devant assurer une progression ascendante aussi grande que possible. Tous les mots sont valables, ou, il ne tient qu'à vous qu'il en soit autrement.

Quand, à son tour, un joueur a vu — ou cru voir — un mot réalisable, il l'énonce distinctement en précisant ses genre et nombre (masculin-féminin, singulier ou pluriel) et, cela dit, coche les lettres qui le composent sous le regard attentif des autres joueurs.

Lettres qui deviennent inutilisables, pour le joueur lui-même comme pour les autres. Il trace alors une ligne reliant les différentes lettres utilisées. Une ligne qui, vous le ver[...] s'apparente étrangement à un c[...] min en montagne.

Si le joueur a mal vu — ou a bl[...] — et ne peut réaliser le r[...] annoncé, en sautant de ligne [...]

employé
pied en
Folie. L
re gauch

Le joueur I commence. Il trou[...] « éparse ». Il aura à sa disposition [...] « e » ou un « l » pour commencer le m[...] suivant. Le joueur II découvre « merc[...] risé ». Il pourra repartir d'un « n » [...] d'un « s ».

joueur I		*joueur II*	
2(e-l)	*locations*	*2(n-s)*	*satinées*
3(u)	*urbanité*	*3(e-q)*	*étagée*
4(u)	*utile*	*4(i-d)*	*dévergondé[...]*
5(l)	*lésée*	*5(d-r)*	*renseignée*
6(n)	*nevé*	*6(h-f)*	*hélé*
		7(p-s)	*sans*

Avec son 7e mot, le joueur II atteint vic[...]torieusement le sommet. Le joueur I, e[...] choisissant mal l'aboutissement de se[...] mots, a réduit ses possibilités de pro[...]gression pour former les mots 3, 4, 5 e[...] 6.

10 LE CROSSO

Autre jeu d'alignement, le Crosso, est une subtile variante de l'immortel Morpion. Il se joue en deux manches, au seul terme desquelles le vainqueur peut être désigné.

MATERIEL : sur un damier de 64 cases, ou plus (selon le temps dont vous disposez), le joueur attaquant pose des coquillages, le défenseur fait des trous avec son index. Dans le cas présent, 32 coquillages sont donc nécessaires.

JOUEURS : 2.

DÉROULEMENT DU JEU

Au cours de chaque manche, l'un des joueurs est attaquant, l'autre défenseur, à tour de rôle. L'attaquant, qui seul marque des points, tente de réaliser des alignements aussi longs et aussi nombreux que possible. Pendant ce temps, le défenseur tente d'empêcher la réalisation de ces alignements sans en faire lui-même. Car tout alignement créé par le défenseur ira augmenter le total de points accumulé par l'attaquant. Le jeu de l'attaquant a de ce fait deux vocations : faire des alignements et pousser son adversaire à en faire.

Concrètement, chaque joueur, à son tour, marque l'une des cases vacantes de son choix, à l'aide de son symbole (coquillage ou trou). L'attaquant forme des alignements de trois coquillages ou plus, suivant des lignes horizontales, verticales ou diagonales. La manche prend fin lorsque le damier est rempli.

vous attend, un sourire complice au bord des lèvres. Cette Pauline tout de même ! Aujourd'hui ce sera sa fête !

Quand Ernest Pommier arrive à La Garenne-Colombes, Jules et Pauline sont là, qui l'attendent. Le petit pavillon de banlieue sent le propre, l'encaustique et le café frais. Pauline a revêtu un corsage de soie crème tendu à souhait. La garce ! On s'embrasse et le parfum de ses joues imprégnées de savonnette à la fougère procure à Ernest un peu d'avance. « *Viens voir* », dit-elle en le conduisant à la cuisine. Elle soulève le couvercle d'une cocotte en fonte noire. Miracle ! Le jarret de veau mitonne dans un lit de carottes et d'oignons, prisonnier d'une sauce à la surface de laquelle viennent mourir de petites bulles, grasses à souhait ; à en mourir de plaisir rien qu'à le respirer ! « *Y s'ra fameux celui-là* », dit la Pauline la lèvre humide tout en glissant un regard d'émail bleu vers Ernest dont la main, prise d'impatience a bien du mal à rester en place.

Il ôte sa canadienne et on fait — comme à l'habitude — le tour du jardin privé de fleurs, engourdi sous la fraîcheur de février. La terre endormie rêve de myosotis et de dahlias, la promesse d'un printemps précoce perce déjà au bout des branches. « *Faudrait recouvrir le toit de la buanderie avec des tuiles*, dit Jules, *la tôle ondulée est déjà rouillée...* » « *Bien sûr*, répond Ernest, prêt à tous les services, *aujourd'hui on va s'occuper de l'installation d'eau.* »

Jules a tout préparé selon les instructions d'Ernest : l'évier en

des bricoleurs. Ernest Pommier ne se remettrait pas de la disparition d'un pareil trésor. Il court jusqu'à la gare de Colombes tout en pestant contre la malchance qui lui gâche une si belle journée. « *Le 8 h. 8 ?* lui répond le chef de gare à la casquette étoilée. *Reparti haut le pied au triage d'Argenteuil. Vous aurez un train dans vingt minutes...* »

Mais Ernest, sorti sans sa canadienne et sans portefeuille, devra se rendre à pied à la gare d'Argenteuil. Des kilomètres à transpirer, à pester contre son étourderie, contre les Lartigue et leur évier. Contre la S.N.C.F. Contre le monde entier. Une camionnette roulant trop près du trottoir éclabousse son pantalon de velours gris fraîchement sorti du teinturier, son pull à col roulé, tout neuf. Le triage ? Boulevard Vercingétorix, renseigne un employé de la gare. Il se tord un pied en traversant la rue de la Folie. La semelle de sa chaussure gauche se décolle et bâille. Voilà Ernest obligé d'enjamber les traverses de chemins de fer presque à reculons. Il cherche le train de 8 h. 8 dans un immense garage de wagons et de motrices endormies.

« *Z'êtes pas fou !* l'interpelle un cheminot. *Qu'est-ce que vous fichez ici ?* » « *Ma boîte à outils !* » répond Ernest, essoufflé, fatigué, taché de boue, le pied endolori, la chaussure défaite. L'autre ne comprend pas, s'approche de lui. Ernest raconte son histoire et lâche le morceau : l'invitation de Jules, la buanderie, la boîte à outils. L'homme de la S.N.C.F. a également droit au jarret de

ligne pour chaque lettre, il se pénalise lui-même. Ainsi, à défaut de trouver la bonne lettre dans la ligne supérieure, il devra se contenter de celles qu'il pourra découvrir dans la ligne où il est bloqué, ou même dans les lignes inférieures.

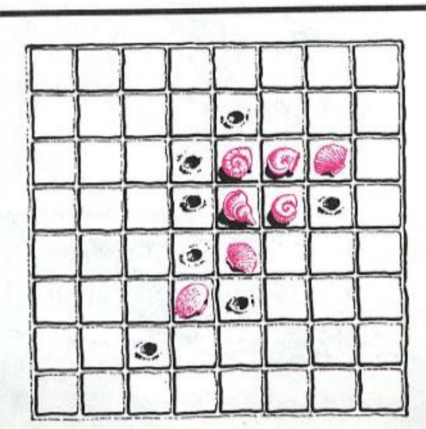
Devoir redescendre ligne par ligne ne pose pas de problème. Par contre, lorsqu'un joueur est contraint de retomber de 4 lignes d'un coup pour trouver la lettre qu'il lui manque, la « chute » est trop brutale et entraîne la mort de l'alpiniste... qui revient sur la ligne de départ.

Pour commencer les mots suivants, une seule règle : le joueur repart de l'une des lettres qui touchent — immédiatement avant ou après — la dernière lettre du mot précédent.

Avant de vous lancer vers des mots toujours plus longs, il faut que vous sachiez que « anticonstitutionnellement » entraîne chaque année de nombreux accidents. Prudence donc, et bientôt les « aiguilles » les plus effilées, où la progression est des plus difficiles, n'auront plus de secrets pour vous.

Redescendons de nos alpages de journaux pour renouer avec le classicisme. Avec ces jeux traditionnels, dont l'origine se perd dans la nuit des temps et qui firent peut-être la joie — qui sait ? — des premiers homo sapiens !

Décompte des points : un alignement vaut autant de points qu'il comporte de symboles, moins 2. De ce fait un alignement de trois vaut un point, de quatre vaut deux, et ainsi de suite.



A ce stade de la partie, l'attaquant (qui a les ronds) marque :
— 2 points pour la diagonale de 4 ronds ;
— 1 point pour le trio vertical ;
— 1 point pour le trio horizontal ;
et 1 point pour l'alignement de 3 croix que le défenseur a dû concéder. Soit 5 points.

11 JEU DU MOULIN

Déjà représenté sur une pierre tombale de l'âge de Bronze, mise à jour dans le Comté de Wicklow, en Irlande, le damier du jeu du Moulin a traversé l'histoire sans prendre une ride. A nous d'y jouer. Et tout d'abord, dans la forme qui a jusqu'ici prévalu en Europe.

MATERIEL : 9 pièces par joueur (coquillages ou cailloux).

JOUEURS : 2.

BUT DU JEU : éliminer une à une les pièces de l'adversaire en créant des alignements de trois pièces, appelées « moulin ». La règle de capture est identique à celle du Wali, mais le terrain de jeu est différent.

Dessinez dans le sable trois carrés concentriques, reliés par des lignes perpendiculaires à leurs côtés (voir figure). Les joueurs commencent par poser, tour à tour, chacune de leurs 9 pièces sur les angles et les intersections libres. Ensuite, chaque joueur déplace une de ses pièces, le long d'une ligne, vers une intersection vacante ou un coin. Il effectue ces déplacements dans le but de réaliser un alignement de trois pièces sur des intersections contiguës. On dit qu'il fait un « moulin ». Cette position lui donne le droit de sortir définitivement du jeu une pièce adverse de son choix. Lors des coups suivants, le même joueur tentera « d'ouvrir » son moulin, en déplaçant une des pièces qui le constitue, puis de la faire revenir à sa position initiale. Obtenant ainsi un nouveau gain. A moins bien sûr, qu'entre-temps, l'autre joueur lui détruise son moulin. Le jeu se termine quand l'un des joueurs n'a plus que deux pièces.

Le jeu du Moulin est en fait une « Marelle » simple. Une fois bien entraîné, vous pourrez bien sûr, avec les mêmes règles, jouer sur des terrains plus évolués avec un plus grand nombre de pièces. Essayez d'abord celui-ci, très classique.

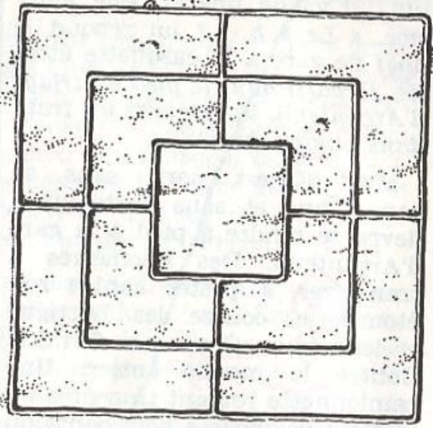


Schéma du damier du « jeu du Moulin ». 24 angles et intersections. 9 pions par joueur.

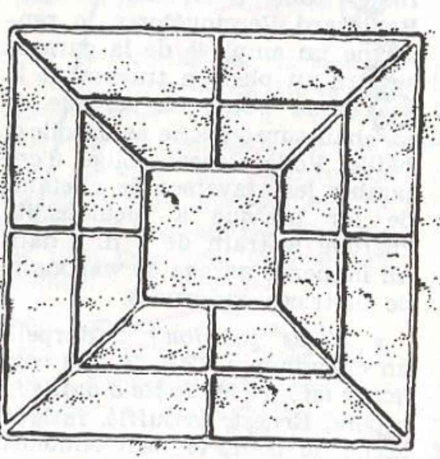


Schéma d'une Marelle plus récente (XIVe siècle !). Règles identiques avec 12 pions par joueur.

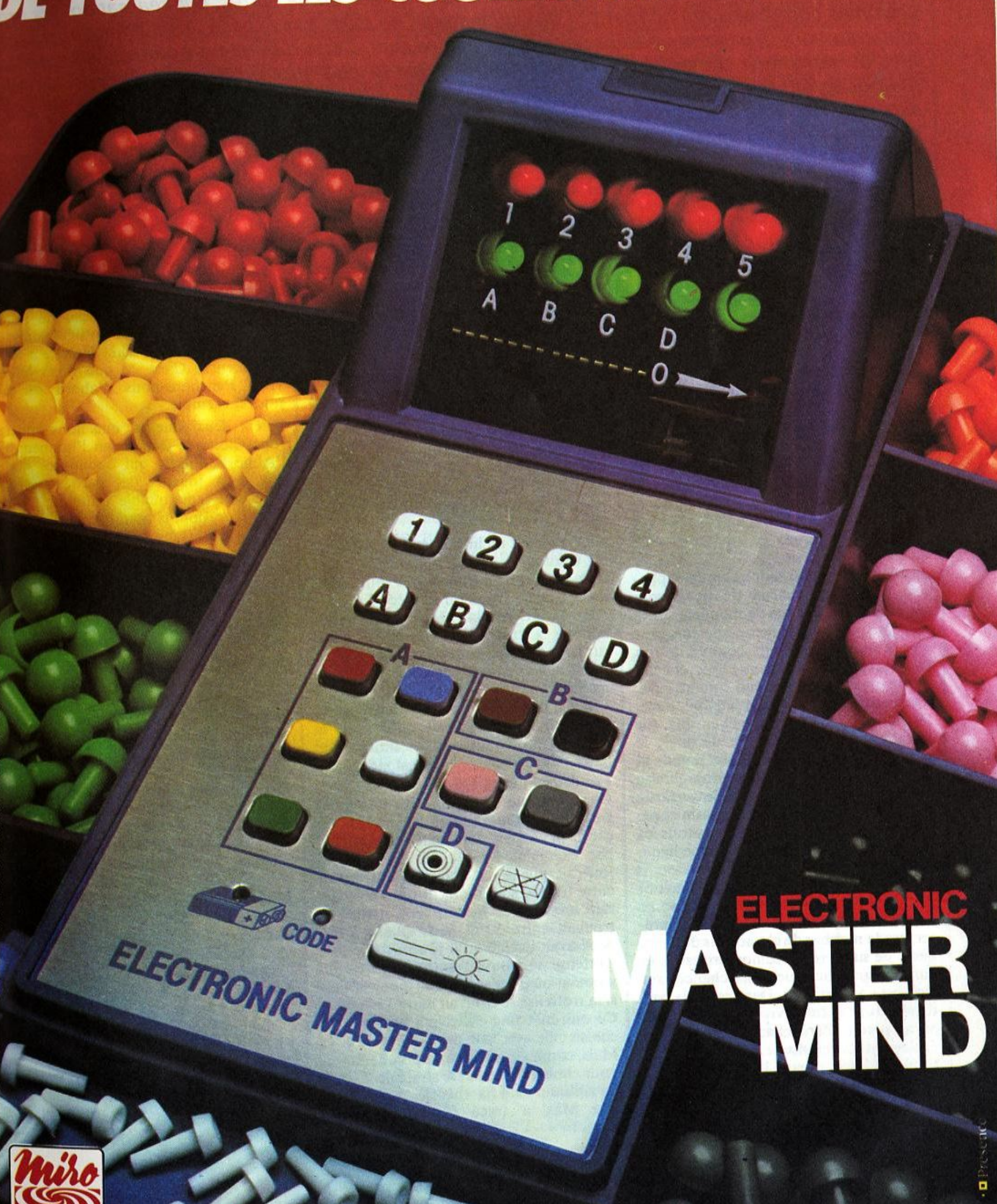
Nous espérons vous avoir fait pa
de bons moments ensoleillés e
stratégiques. Peut-être connaiss
vous certains de ces jeux.

Parmi ceux que vous avez déc
verts ici, faites-nous part de
« coups de foudre » ou de vos dé
lusions. Sans doute avez-vous au
imaginé quelques améliorations
variantes...

Nous publierons celles qui no
aurons semblé les plus intéressan
dans un prochain « Po
Scriptum ».

Et si vous avez profité de vos vaca
ces pour inventer un jeu simple
original, pensez à notre rubriq
« Faites vos jeux ».

L'ORDINATEUR VOUS EN FAIT VOIR DE TOUTES LES COULEURS.



la page du matheux (ludique)

Du simple calcul des probabilités appliqué aux jeux de dés ou de cartes, à la réalisation des p grammes complexes qui permettent aux ordinateurs de jouer aux échecs, les techniques mat matiques sont largement utilisées dans l'univers des jeux. Cette rubrique n'a certes pas la prét tion de constituer un traité théorique mais, beaucoup plus prosaïquement, de proposer méthodes directement applicables dans la pratique. Ainsi, nous commencerons tout de s avec un important chapitre de la « Théorie des jeux » : « la résolution des jeux se ramenant à matrice 2 × 2 ». Mais surtout, même si les math ne sont pas votre fort, ne vous laissez impressionner par cette terminologie qui peut vous sembler barbare. Lisez plutôt et vous déc vrirez un moyen simple d'analyser un jeu de paris... et d'éviter de vous ruiner.

ce jeu est-il équitable ?

Commençons par l'histoire de Max et d'Alex. Echoués sur une île déserte, ils décident de jouer pour désigner celui qui se sacrifiera pour permettre à l'autre de survivre le plus longtemps possible avec leurs maigres réserves. Max trace alors sur le sable fin le curieux tableau que voici : (fig. 1).

		MAX Pile	MAX Face
ALEX	Pile	0	3
ALEX	Face	2	1

« Nous ne jouerons qu'une seule partie, dit Max. Partie qui se joue en deux phases... D'abord, chacun de nous pose secrètement une pièce de monnaie sur le sol, côté pile ou côté face en dessus, sans que je puisse me rendre compte de ton choix et réciproquement. Puis chacun découvre sa pièce et prend connaissance du tirage réalisé (soit pile-pile, pile-face, face-pile ou face-face). On lit ensuite, sur le tableau que je viens de dessiner, le nombre se trouvant à l'intersection de la ligne horizontale que tu auras choisie avec ta pièce et de la colonne verticale que j'aurai sélectionnée avec la mienne. Par exemple, si nous choisissons tous les deux face, moi en colonne et toi en ligne, le chiffre désigné sera 1.

— « Et si je choisis face, dit Alex, et toi pile, le chiffre désigné sera 2.

— « C'est cela même. Ce chiffre représentera le nombre de chance sur 3 que tu auras de survivre. Si ce nombre est 3, tu auras gagné, puisque trois chances sur trois est une certitude. Dans ce cas la partie sera finie et tu survivras. Si c'est 0, tu auras perdu. Zéro chance sur trois est également une certitude. Une cruelle certitude en l'occurrence. Dans ce cas, c'est moi qui aurais gagné, la partie sera finie, et seul je survivrai.

— « Et si 1 ou 2 est désigné ? Une chance sur deux ou deux chances sur trois ne sont pas des certitudes que je sache !

— « En effet. Dans ce cas, la seconde phase du jeu commencera. Je prendrai trois coquillages. Je marquerai d'une croix l'intérieur d'un ou deux d'entre eux, selon le résultat du tirage. Je les mélangerai et tu en prendras un au hasard. Si celui que tu auras choisi est marqué, tu auras gagné. Sinon, tu auras perdu. »

Alex réfléchit un instant et dit : « Ce jeu est équitable ». Là-dessus, chacun consulta sa montre ! Pourquoi ? puis, comment chacun plaça-t-il sa pièce ?

Alex savait, par la théorie, qu'il devait adopter la stratégie « jouer pile », 1 fois sur 4 (et donc la stratégie « jouer face », 3 fois sur 4) en moyenne et bien sûr, de manière aléatoire pour déjouer tout « calcul psychologique » de l'adversaire. Quant à Max, il savait qu'il avait le choix, à probabilités égales de réussite, entre pile et face.

Les deux joueurs tirèrent donc au sort. C'est pourquoi ils regardèrent leur montre. Une trotteuse constitue, en effet, un excellent « générateur aléatoire ». Ici, par exemple, Max avait décidé qu'il jouerait pile si la trotteuse se trouvait entre 0 et 30 s au moment où il regarderait sa montre, face si la trotteuse se trouvait entre 30 et 60 s. Quant à lui, Alex avait décidé qu'il jouerait pile si la trotteuse se trouvait entre 0 et 15 s au moment où il regarderait sa montre, face si la trotteuse se trouvait entre 15 et 60 s. Ce qui était une excellente méthode de choisir pile avec une probabilité de 1/4. Mais, comment nos deux amis ont-ils fait pour choisir la meilleure stratégie ? C'est ici qu'intervient la théorie. Le tableau que Max a tracé (fig. 1) est une « matrice ». On dit que c'est « matrice 2 × 2 » puisqu'elle com 2 lignes et 2 colonnes. En effet, le matrice désigne tout simplemen mathématiques un « tableau de bres ». Et Max et Alex savaient ana un jeu se ramenant à une matrice 2 Comment ? C'est ce que nous a voir. Penchons-nous d'abord su nouvel exemple.

Soient deux joueurs, que nous ap rons Cloris et Damin, en l'honneu l'Abbé Soumille, qui donna ces n aux deux joueurs des parties déc dans son remarquable traité *Le G Tric-Trac,* dont la première édition p en... 1738. Dans cet exemple, co dans celui de Max et Alex, chacun adversaires prend, à l'insu de l'autre, décision parmi deux possibles. On que chacun des joueurs dispose de stratégies pures. Comme la décisio chaque joueur est indépendante de de l'autre, la partie aboutit à l'une quatre possibilités qu'offre la mat On considérera que les joueurs jouen la petite monnaie et que leurs int sont rigoureusement opposés : les s mes perdues par l'un étant gagnées l'autre.

Dans de telles matrices, les chiffres i quent les sommes gagnées et perdues les joueurs. Il est d'usage de présente « règlements » par rapport au jo « lignes », en l'occurrence Cloris. A « cinq » dans une case, signifie Damin (joueur « colonnes ») paie 5 tés à Cloris. « Moins trois », indique c'est, cette fois, Cloris qui paie trois tés à Damin.

Comment dégager une stratégie, sim ment en regardant la matrice ? On cherche d'abord s'il existe des « stratégies dominées », soit la matrice : (fig. 2).



Nous remarquons que, pour Cloris, tous les règlements de la ligne 2 sont supé- rieurs — et donc préférables — à ceux de la ligne 1 (3 est supérieur à 2 ; 5 à — 3). Cloris éliminera donc la ligne 1 de ses préoccupations : elle jouera 2, la ligne dominante.

Notre matrice devient : (fig. 3).

	DAMIN 1	DAMIN 2
CLORIS 2	3	5

Et l'on dit que la stratégie Cloris 2 domine la stratégie Cloris 1. De même, pour Damin, dans la matrice résultante, la colonne 1 (ou du moins ce qu'il en reste) domine la colonne 2, puisqu'il cherchera le règlement le plus faible. (fig. 4).

	DAMIN 1	DAMIN 2
CLORIS 1		
CLORIS 2	3	

Telle une peau de chagrin, notre matrice est réduite à une seule case. Cloris joue toujours 2 et Damin, toujours 1. Le problème est résolu : la valeur du jeu est 3. La « valeur du jeu » est, par définition, la moyenne des gains (ou des pertes), lorsqu'on effectue un grand nombre de parties et que les joueurs jouent au mieux. Lorsque la valeur du jeu est trois, on peut affirmer que toute autre manière de jouer, exposerait son auteur à un règlement moins favorable pour lui (payer plus de trois). Le jeu que propose cette matrice n'est pas équitable : Cloris gagne en moyenne 3 à Damin, en adoptant la stratégie optimale. Et Cloris, simplement en « lisant » la matrice, devrait refuser de jouer.

D'une manière générale, pour qu'une stratégie soit dominée, il suffit que la valeur de chacune de ses cases soit inférieure ou égale à celle de la case correspondante de la stratégie dominante.

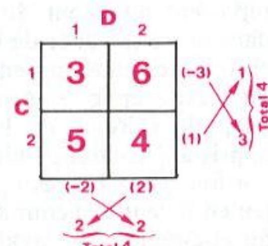
Mais ce n'est pas toujours aussi simple (sinon, où serait le jeu ?). Voici une autre matrice (fig. 5) :

	DAMIN 1	DAMIN 2
CLORIS 1	3	6
CLORIS 2	5	4

Elle vous rappelle quelque chose ? Dans l'affirmative, vous avez l'œil exercé ! A trois unités près dans chaque case, c'est la matrice du jeu de Max et Alex. Un coup d'œil nous permet maintenant de constater qu'il n'y a pas de stratégie dominée à supprimer. Il convient donc d'utiliser un autre « truc ». Voici donc, dépouillée de toute démonstration théorique, la « recette » qui vous permettra d'évaluer un jeu de ce type et de trouver la stratégie à adopter. Pour Cloris, j'inscris à la droite de chacune de ses lignes, le résultat de la soustraction du règlement de la case de droite de celui de la case de gauche. J'obtiens « 3 — 6 = — 3 et 5 — 4 = 1 ». Pour Damin, je porte au pied de chaque colonne le résultat de la soustraction du règlement de la case inférieure de celui de la case supérieure. Soit : 3 — 5 = — 2 et 6 — 4 = 2 (fig. 6).

	D 1	D 2	
C 1	3	6	(−3)
C 2	5	4	(1)
	(−2)	(2)	

Nous écrivons maintenant, à droite des nombres que nous venons de placer à l'extrémité des lignes, la valeur absolue de ces nombres (c'est-à-dire en supprimant les éventuels signes moins). Puis nous les intervertissons. Et nous agissons de façon semblable pour les colonnes (fig. 7) :



Nous avons, par simple lecture, la réponse à notre question.

a) Cloris doit jouer :

— sa stratégie 1, en moyenne une fois sur quatre (probabilité 1/4) ;

— sa stratégie 2, en moyenne trois fois sur quatre (probabilité 3/4) ;

b) Damin doit jouer :

— sa stratégie 1, en moyenne deux fois sur quatre (prob. 1/2) ;

— sa stratégie 2, en moyenne deux fois sur quatre (prob. 1/2).

On note « Cloris (1 ; 3) » et « Damin (1 ; 1) ».

Pour obtenir le meilleur résultat chaque joueur doit adopter une stratégie mixte (alternant, selon les probabilités, les stratégies 1 et 2). La trotteuse de la montre intervient ici pour fournir une distribution aléatoire.

Quelle est la valeur du jeu ? La valeur du jeu (ou règlement moyen à la suite d'un grand nombre de parties) est 4,5. Pour déterminer cette valeur, il suffit de prendre n'importe quelle stratégie de l'un quelconque des joueurs (Damin par exemple) et de multiplier les règlements correspondants par les probabilités d'adoption des stratégies pures de l'autre, dans sa stratégie mixte optimale. Soit, plus concrètement, avec la stratégie Damin 1 :

$3 \times 1/4 + 5 \times 3/4 = 4,5$

Si l'on prend Cloris 2 (par exemple) :

$5 \times 1/2 + 4 \times 1/2 = 4,5$

Nous pouvons vérifier que les stratégies mixtes optimales sont ici plus payantes que n'importe quelle stratégie pure. En effet, si Cloris jouait toujours 2, Damin s'en apercevrait et jouerait toujours 2 lui aussi. Le gain de Cloris tomberait alors de 4,5 à 4.

La valeur du jeu étant 4,5, cette matrice n'est pas équitable et Damin perd en moyenne 4,5 unités à chaque partie, dans le meilleur des cas, c'est-à-dire en adoptant une stratégie mixte optimale. Le jeu d'une matrice quelconque est équitable si sa valeur est zéro. Notons enfin que le jeu de Max et Alex ne devenait équitable qu'avec la seconde phase du jeu.

Vous devez à présent être paré pour ne pas vous laisser entraîner dans un jeu malhonnête. Vous n'en êtes pas sûr ? Voici un petit problème qui vous permettra de vérifier que vous ne serez jamais plus le « pigeon ».

VOULEZ-VOUS JOUER AVEC MOI ?

Je vous propose le jeu suivant : à chaque partie, nous allons inscrire chacun en secret un nombre sur une feuille de papier. Puis nous allons comparer ces nombres :

— si mon nombre est pair, je vous paie 2 francs si votre nombre est impair ; mais, vous me payez 5 francs si votre nombre est pair.

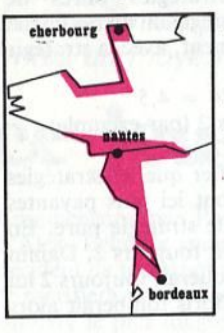
— si mon nombre est impair, je vous paie 3 francs si votre nombre est pair ; mais, vous me payez 1 franc si votre nombre est impair.

Devez-vous raisonnablement accepter ce jeu ? Et si, de toutes manières, vous y jouez, comment devez-vous procéder ? Si vous « séchez », relisez attentivement la rubrique et vous verrez que ce n'est pas si difficile.

solution page 93

découvrez...

l'aluette



Au moins autant que les monuments, les jeux traditionnels font partie de notre héritage culturel. Profitons donc de cette année du Patrimoine pour les redécouvrir. Et commençons par l'un des plus curieux, tant par l'originalité de ses règles que par le graphisme de ses cartes spéciales, l'Aluette ou la Vache, encore bien vivante dans l'Ouest, du Cotentin à l'embouchure de la Gironde.

Le Croisic, 17 heures. Dans l'arrière-salle enfumée d'un bistrot du port, quatre retraités « tapent le carton ». Anciens marins-pêcheurs contre anciens de la Royale, comme on appelle encore ici la Marine Nationale. La conversation va bon train, émaillée de jurons et de bribes de phrases obscures, où il est notamment question d'un borgne et d'une vache, de pissoux, de cavales et d'un certain Bise-dur !

Peut-être aussi aurez-vous surpris, sitôt les cartes données, de bizarres rictus sur la face réjouie des partenaires : vous êtes en présence d'une authentique partie d'aluette, un des jeux les plus anciens d'Europe.

Penchons-nous de plus près sur l'épaule des joueurs : les cartes qu'ils ont en main n'ont rien à voir, hormis le format et le dos, avec celles que nous connaissons. A la place de nos piques, cœurs, trèfles et carreaux traditionnels, elles portent des épées, des coupes, des massues et des pièces de monnaies, ces mêmes enseignes qui sont celles de l'ancien tarot et que l'on retrouve aujourd'hui sur les jeux italiens et espagnols. Mais la ressemblance s'arrête là : les personnages de cour de l'aluette sont fort différents et les cartes de points sont agrémentées de toutes sortes de dessins naïfs très étranges — des cupidons, des bustes en médaillons, des oiseaux, une sorte d'Indien emplumé, des violons, sans oublier la vache couchée du 2 de coupes, qui a donné au jeu le nom sous lequel il est également connu.

Quelle est donc l'origine de ce « jeu de vache » et de sa surprenante imagerie ? Les deux plus lointaines mentions que l'on en connaisse nous reportent au début du XVI[e] siècle dans la basse vallée de la Loire. Les chroniques nous apprennent en effet qu'à cette époque, Anne de Bretagne, alors Reine de France, avait appris à l'Archiduc Philippe le Beau à « jouer aux luettes », un nouveau jeu en faveur à la cour d'Amboise et qu'elle-même y avait peut-être apporté depuis son château de Nantes. De son côté, Rabelais, qui vécut longtemps en Vendée, cite les « luettes » au nombre des jeux pratiqués par le jeune Gargantua. Avec Pantagruel, nous nous retrouvons à Bordeaux, où le héros *« ne trouve grand exercice sinon des gabarriers (des mariniers) jouans aux luettes sur la grave (la grève) ».*

Aluette, luettes, on pourrait douter qu'il s'agit bien du même jeu si le terme de « luette » n'était encore utilisé de nos jours pour désigner les cartes les plus fortes. Ceci nous amène à nous intéresser de plus près à la composition du jeu.

Le paquet d'aluette comprend 48 cartes, réparties en quatre séries : deux à enseignes rondes, corres[pon]dant à nos couleurs rouges - les [cou]pes et les deniers, et deux à ensei[gnes] longues, correspondant à nos no[irs] - les bâtons et les épées. Chaque [série] comprend douze cartes, de la [plus] forte à la plus faible : l'as, le r[oi], [la] cavalière, le valet, le 9, le 8, le 7 jusqu'au 2. Cependant, cet ordr[e est] en partie modifié par l'existenc[e des] « luettes » et des « doubles ».



◀ XX[e] siè...

le jeu de l...

Par l'étrangeté des dessins qu'... comportent, les cartes du ... d'aluette ne peuvent pas ne pas ... ter la curiosité de quiconque les ... temple pour la première fois. Q... est cette jeune beauté qu'on ap... « Madame » et qui sort de l'une ... coupes du 3 de coupes ? Pour ... cet Indien emplumé sur l'as ... bâtons ? et surtout, que vient ... cette vache incongrue au pied ... de coupes, ce ruminant qui a do... au jeu son autre nom, alors m... que la carte qu'elle orne n'en est ... la quatrième en valeur ?

Tous ces symboles se sont supe... sés au fil des siècles et la « Vac... en est peut-être le plus ancien : ... rencontre, sur cette même carte ... l'aube du XVI[e] siècle, comm... montre ce 2 de coupes, d'un je... type espagnol édité à Toulouse ... 1510 (carte supérieure droite).

A l'époque, les cartes de p... étaient souvent agrémentées, ...

Par Alan Borvo



vache

es espaces laissés libres entre les inseignes, de multiples dessins, our la plupart des symboles héraldiques. Ainsi l'aigle de Castille ornait-il as de deniers. Le lion du Léon, le 2 e cette même série. La vache du éarn, le 2 de coupes.

faut croire que cette « vache » tait alors la luette la plus forte, une orte de super-as dont le nom allait ester associé à celui du jeu par delà s siècles, bien après que son dessin ut disparu de la carte.

ar le plus étonnant est bien que, omme tous les autres symboles qui écoraient les cartes de points à origine, la vache a très vite cessé de gurer sur le 2 de coupes. Ce n'est ue deux cent cinquante ans plus ard, au début du XIXe siècle, qu'elle a fait sa réapparition, réinventée ar les maîtres-cartiers nantais sou- ieux de matérialiser par une image nom que les joueurs n'avaient imais cessé d'employer pour dési- ner cette carte forte du jeu !

ertaines cartes de points ont été en ffet sorties du rang pour devenir es sortes de « super-as ». Les plus ortes sont les 4 luettes, qui sont, ans l'ordre de force décroissante :

– le 3 de deniers, appelé Mon- eur ;

– le 3 de coupes, appelé Madame ;

– le 2 de deniers, appelé le Borgne ;

– le 2 de coupes, appelé la Vache.

Viennent ensuite, toujours dans l'ordre de valeur décroissante, les 4 doubles ou double-as :
— le 9 de coupes, dit Grand 9 ;
— le 9 de deniers, dit Petit 9 ;
— le 2 de bâtons, dit 2 de chêne ;
— le 2 d'épées, dit 2 d'écrit, ainsi appelé parce que sur cette carte était autrefois écrit le nom et l'adresse du cartier.

Chacune de ces huit cartes l'emporte donc sur toutes les autres du jeu, à commencer par les as. Comme il n'y a pas de couleur d'atout, l'ordre ainsi défini est immuable.

Mais revenons à l'histoire de notre jeu de luettes que nous avons laissé sur les bords de la Basse-Loire et de la Gironde à l'aube du XVIe siècle. A cette époque, les cartes de piquet à enseignes françaises ne se sont pas encore répandues dans tout le pays. Dans le quart Sud-Ouest de la France, on utilise depuis longtemps des cartes de type espagnol, fabriquées notamment à Toulouse, à Limoges et au Puy, en Auvergne, qui sont les grands centres d'exportation cartière vers l'Espagne. A quels jeux servaient-elles ? On l'ignore, mais on suppose que la plupart dérivaient, peu ou prou, d'un vieux fonds de règles en usage dans la péninsule ibérique, celui-ci ayant peut-être été apporté par les Maures avec les cartes à jouer elles-mêmes.

L'aluette a conservé, ce qui prouve son antiquité, plusieurs de ces règles archaïques, entre autres celle qui fait toute la saveur du jeu : la faculté qu'ont les partenaires de s'indiquer, par un code de mimiques, les cartes fortes qu'ils ont en main !

A chacune des luettes et des doubles correspond un imperceptible mouvement de la tête, des yeux, de la bouche ou de la main, que, bien entendu, les adversaires vont s'efforcer de surprendre tout en essayant eux-mêmes de communiquer sans être vus. Selon les régions, il existe aussi d'autres signes pour indiquer les as, les figures ou pour signaler qu'on a un « jeu de rien ». Ces annonces muettes peuvent s'accompagner de commentaires à haute voix, pour dire par exemple qu'on a « en-dessous » ou « au-dessus », voire « en-dessous du dessous » ou « au-dessus du dessus ». L'essentiel est de ne jamais prononcer le nom d'une carte.

Cette règle est d'un grand intérêt du fait du mode de comptage des points. Comme beaucoup de jeux de levées, l'aluette se pratique à quatre joueurs, en 2 équipes de 2, les partenaires assis aux angles opposés. Mais ils n'additionnent pas leurs plis : c'est celui des deux qui en fait le plus qui marque le point de la manche pour son équipe. Aussi est-il essentiel de savoir lequel des deux partenaires a le plus de chances de remporter le point.

On comprend dès lors que toute la stratégie du jeu, pour l'équipe, va consister à favoriser celui des deux partenaires qui a les plus fortes cartes. Il existe, pour cela, un certain nombre de moyens qu'il faut savoir combiner. L'un d'eux réside dans le maniement habile de « la main » : c'est en effet le joueur qui ramasse le pli qui abat sa carte le premier au coup suivant. Etant donné qu'on n'est pas obligé de monter, le dernier à jouer fait la décision du pli. Il a trois possibilités :

1. il met une carte supérieure à chacune des trois autres et il ramasse le pli. Dans ce cas, il rejoue le premier.
2. il met une carte inférieure : — soit parce qu'il n'a rien de plus fort ; — soit parce qu'il veut laisser gagner son partenaire ; — soit encore parce

qu'il préfère laisser prendre à son adversaire de gauche, ce qui lui permettra de jouer le dernier au coup suivant.

3. il met une carte de même valeur que la plus forte des 3 qui ont été abattues. On dit qu'il « fait autant » et le pli ainsi « pourri » ne va à personne. Son adversaire de gauche rejoue en premier et c'est lui-même qui fera à nouveau la décision.

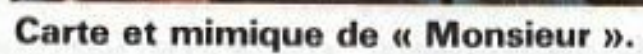
La possibilité de « pourrir » le pli compte pour beaucoup dans la stratégie de l'aluette. Elle est utile, certes, lorsqu'on n'a pas de carte plus forte pour prendre, afin que le pli n'aille pas à l'équipe adverse. Mais on peut également l'utiliser pour connaître mieux le jeu de l'adversaire en le faisant rejouer le premier, quand on préfère garder ses luettes ou ses doubles pour les plis suivants, ou bien encore lorsqu'on désire « faire mordienne ».

La mordienne est une péripétie du jeu qui consiste, pour un des joueurs, à ramasser d'affilée les dernières levées sans en avoir fait aucune auparavant. Le nombre de ces dernières levées doit être supérieur à celui des plis ramassés par chacun des 3 autres joueurs. Réussie, la mordienne rapporte 2 points au lieu d'un seul que marquerait l'équipe en remportant la manche. On ne tente évidemment la mordienne que quand on a en main la plupart des cartes fortes. Dans ce cas, on en informe son partenaire en se mordant légèrement la lèvre inférieure. Dès lors, celui-ci va essayer, au début de la manche, de faire ou de pourrir le plus grand nombre de plis. Mais l'équipe adverse ne tardera pas à deviner la manœuvre : aussi s'efforcera-t-elle de faire faire un pli, de conserver une luette pour la fin ou bien de pourrir une des dernières levées, ce qui aurait pour effet d'interrompre la mordienne.

L'aluette, on le voit, est un jeu tout en finesse, qui, bien que sans couleur d'atout ni obligation de monter, et peut-être même à cause de cela, réclame de la part du joueur une analyse extrêmement serrée des probabilités. Mais elle est aussi, par son vocabulaire et par l'usage des mimiques qu'elle admet, un joyeux divertissement. Ceci explique sans doute

APPRENEZ A FAIRE DES GRIMACES !





Carte et mimique de « Monsieur ».



Carte et mimique du « Borgne ».

A chacune des cartes fortes du jeu correspond une mimique ou un signe conventionnel, qui permet au joueur d'indiquer à son partenaire ce qu'il a en main. Ceux-ci sont les plus courants, mais il en existe d'autres pour les as et les figures. Lorsqu'on a un mauvais jeu, on hausse plus ou moins les épaules selon

LES MESAVENTURES DE BISE-DUR



Pièce de monnaie de 1497.

Au XVIe siècle, la carte de Bise-Dur, chaste...



Au XVIIIe siècle, le libertinage du couple de Bise-Dur...



doc. Alan Borva

Le couple de Bise-Dur bien sage sur un jeu du XXe siècle...

« Bise-Dur » trompe bien son monde ! Avec son médaillon décoré qui l'apparente à « Monsieur » et au « Borgne », on pourrait croire qu'il s'agit d'une luette. En fait, le 5 de deniers n'a aucune valeur, si ce n'est qu'il vous donne le droit d'embrasser la femme la plus proche, lorsqu'il y en a dans l'assistance. Son histoire mérite pourtant d'être contée. Le denier central n'était autre, à l'origine, que la reproduction de la nouvelle pièce de monnaie émise en Espagne en 1497. On y voyait, face à face, Ferdinand et Isabelle, le couple célèbre des Rois Catholiques, qui permirent à Christophe Colomb de découvrir l'Amérique.

Près de trois siècles plus tard, survint la révolution française. Privé de ses attributs royaux, donc de ses couronnes, le couple de « Bise-Dur » allait vite oublier toute retenue pour se livrer à des exercices intimes, bien propres à exciter la gouaille des joueurs d'aluette. Mais la morale finira par reprendre le dessus : les jeux du XXe siècle nous montrent un « Bise-Dur » très chaste, s'embrassant gentiment sur les lèvres à la mode du Marais vendéen.

A notre époque où l'érotisme a acquis droit de cité, nos maîtres-cartiers ne devraient-ils par revoir leurs portraits d'aluette pour les rendre plus conformes à l'esprit du moment ?...



Carte et mimique de la « Vache ».



Carte et mimique de « Madame ».

que celui-ci est très faible ou simplement moyen. Un joueur qui a plusieurs cartes fortes peut se contenter de faire un seul signe et d'annoncer à voix haute qu'il a « au-dessus » (2 cartes au-dessus), « au-dessous » ou « au-dessous du dessous ».

LE DERNIER PLI...



Nous sommes ici à la dernière des 9 levées de la manche. En abattant son « Borgne », le joueur d'en-bas à gauche va ramasser, totalisant ainsi 3 plis. Comme aucun de ses adversaires n'en a fait autant, c'est lui qui marquera le point. A l'aluette, en effet, les plis des partenaires ne s'additionnent pas : c'est le joueur qui en a ramassé le plus qui donne le point à son équipe. Si deux adversaires atteignent le même nombre de plis, le point va à l'équipe de celui qui les a faits le premier. En haut, au milieu : deux plis « pourris » qui ne sont allés à personne, un des joueurs ayant mis une carte de même valeur que la plus forte des 3 autres du pli.

que le jeu soit resté bien vivant dans une vaste région : la Bretagne nantaise, la Vendée et la Charente-Maritime, où l'Aluette se joue assez loin, à l'intérieur des terres. Dans le Cotentin, l'Ille-et-Vilaine, les Côtes-du-Nord et le Morbihan, elle n'est connue que sur les côtes, dans les milieux de pêcheurs et de retraités de la Marine Nationale. On la retrouve enfin tout le long de la vallée de la Loire jusqu'à Orléans, où elle fut importée de Nantes par les mariniers. ●

POUR EN SAVOIR PLUS

Les cartes d'aluette ne sont plus éditées aujourd'hui que par deux fabricants : Grimaud, à Paris, et Héron-Boéchat, à Mérignac. Les règles sont insérées dans chacun des exemplaires du jeu qu'ils commercialisent.

On pourra se référer également, pour les règles, au petit volume publié en 1968 par Guy Rebour sous le titre *La crapette et le jeu de l'aluette,* aux Editions Bornemann, à Paris.

En ce qui concerne l'histoire du jeu, son iconographie et ses usages, on consultera avec intérêt les ouvrages suivants :

— par Dr. Marcel Baudouin : *Le jeu d'aluette (folklore de Vendée). La vache (luette caractéristique) et son histoire.* Henri Potier, La Roche-sur-Yon, 1925 ;

— du même auteur : *Bise-dur (carte caractéristique) ou cinq de deniers et son histoire.* Henri Potier, La Roche-sur-Yon, 1932 ;

— par Alain Borvo, *Anatomie d'un jeu de cartes, L'aluette ou le jeu de vache.* Yves Vachon, Librairie nantaise, 22, rue Bouchaud, Nantes, 1977 ;

— par N. Filoz, *Le jeu de luette,* Paris, 1908.

— par André Viaud-Grand-Marais, *Un vieux jeu de cartes vendéen : le jeu d'aluette.* Revue du Bas-Poitou, 1910, 2e fascicule.

Tous les ouvrages généraux consacrés à l'histoire de la carte à jouer réservent une certaine place au jeu d'aluette, et ses règles figurent dans la plupart des volumes expliquant la pratique des jeux de cartes.

logiciel

avec (ou sans) votre calculatrice programmable jouez au “quinze vainc”

Le Quinze Vainc est un jeu que nous devons à Martin Gardner (1). Nous l'avons légèrement remanié pour en augmenter l'intérêt. C'est un jeu de cartes qui nous semble une grande première pour les TI59 et HP67.

Le Quinze Vainc se joue à deux. Il nécessite les 9 premières cartes (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) d'un jeu de 52. Seule la valeur compte, la couleur n'a pas d'importance. On étale les cartes entre les joueurs. Elles constituent le talon. La partie se déroule en deux phases.

première étape : à tour de rôle, chacun des 2 joueurs prend une carte dans le talon, et s'efforce de faire, le premier, exactement un total de 15 points en 3 cartes... attention de ne pas se laisser surprendre par son adversaire !
La première phase prend fin au moment où chacun est en possession de 3 cartes.

Vous vérifierez aisément que, sauf erreur grossière de la part de l'un des deux joueurs, aucun d'eux ne sera parvenu à atteindre le total de 15. A ce moment, commence la deuxième phase du jeu.

deuxième étape : chacun conserve ses 3 cartes. Et il reste également 3 cartes au talon. C'est l'étape de l'échange !
A son tour, chaque joueur échange obligatoirement une de ses cartes contre une du talon. Et il doit toujours faire quinze le premier pour gagner.

Vous disposez d'une HP67 ou d'une TI58/59, vous pouvez jouer contre votre calculatrice au Quinze Vainc. Voici les deux programmes.

Cependant, nous avons choisi d'écrire ces programmes de telle sorte que l'on puisse gagner contre les «machines». (Attention, vous vérifierez que ce n'est pas facile !) Il est cependant possible de les modifier pour les rendre infaillibles. A vous de trouver comment... si vous jugez que cela en vaut la peine.

(1) tiré de son recueil « Haha » (Édit. Belin).

UNE PARTIE DE QUINZE VAINC

Nous disposons de 9 cartes : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

A prend 9, *B prend 1 ;*

A prend 3, *B prend 8 ;*

A prend 6, sinon B gagne ; *B prend 5. Il reste au talon 2, 4, 7.*

Chacun des 2 joueurs a donc 3 cartes. Commencent les échanges.

A échange 3 contre 2 ;

B échange 8 contre 4, sinon A peut gagner (2, 9, 4) ;

Mais A échange 9 contre 7 et gagne (6, 2, 7).

par Jean-Jacques Dhenin et Antoine Jennet

E QUINZE VAINC OUR HP67



ode opératoire :

Introduire le programme.

Initialisez DSP 9 RTN RS ; les car- s disponibles s'affichent : 0, 9, 8, 7, 6, 4, 3, 2, 1.

Pour prendre une carte n, appuyez sur chiffre de la carte, puis sur A . Après n moment de recherche, la calculatrice fiche : votre (vos) carte(s), un zéro de éparation, sa (ses) propre(s) carte(s) ; ne virgule les cartes du talon.

i vous voulez que la machine com- nence : prenez 0 et appuyez sur A .

. Pour prendre les deuxième et troi- ème cartes, on répète exactement le ême processus que pour la 1[re] carte.

euxième phase du jeu :

ttention vous devez :

. Pour rendre une carte n, appuyer sur chiffre de la carte, puis sur B ; ensuite, rendre une carte n dans le talon n, puis ppuyer sur A .

. Si vous gagnez, la calculatrice ne rend pas de carte.

i vous perdez, la calculatrice affiche es cartes seules.

```
     DSP9
001  CLRG
002  1
003  0
004  STOE
005  CF0
006  CF1
007  *LBLD
008  9
009  STOI
010  0
011  STOA
012  STOB
013  STOC
014  *LBL9
015  1
016  RCLi
017  X≠0?
018  GTO0
019  RCLI
020  RCLC
021  RCLE
022  x
023  +
024  STOC
025  GTO1
026  *LBL0
027  ABS
028  X≠Y?
029  GTO0
030  RCLI
031  RCLA
032  RCLE
033  x
034  +
035  STOA
036  GTO1
037  *LBL0
038  STOi
039  RCLI
040  RCLB
041  RCLE
042  x
043  +
044  STOB
045  *LBL1
046  DSZI
047  GTO9
048  RCLC
049  GSB6
050  ÷
051  RCLB
052  F0?
053  GSB6
054  RCLA
055  x
056  RCLE
057  x
058  +
059  F0?
060  +
061  SF0
062  R/S
063  *LBL6
064  ENT↑
065  LOG
066  INT
067  2
068  X=Y?
069  SF2
070  R↓
071  1
072  +
073  10ˣ
074  RTN
075  *LBLB
076  STOI
077  0
078  STOi
079  RTN
080  *LBLA
081  STOI
082  0
083  STOC
084  1
085  CHS
086  STOi
087  2
088  4
089  9
090  GSBE
091  3
092  7
093  5
094  GSBE
095  8
096  6
097  1
098  GSBE
099  6
100  2
101  7
102  GSBE
103  9
104  5
105  1
106  GSBE
107  4
108  8
109  3
110  GSBE
111  2
112  8
113  5
114  GSBE
115  4
116  6
117  5
118  GSBE
119  *LBLb
120  RCLB
121  STOI
122  2
123  CHS
124  STOi
125  CF1
126  F2?
127  GTO0
128  GTOD
129  *LBL0
130  9
131  STOI
132  *LBLa
133  RCLi
134  X>0?
135  GTO0
136  DSZI
137  GTOa
138  *LBL0
139  0
140  STOi
141  GTOD
142  *LBLE
143  EEX
144  3
145  ÷
146  STOA
147  *LBLC
148  RCLA
149  X=0?
150  GTO8
151  RCLE
152  x
153  ENT↑
154  INT
155  -
156  STOA
157  LSTX
158  STOI
159  1
160  CHS
161  RCLi
162  X=Y?
163  GTO1
164  X≠0?
165  GTO0
166  RCLI
167  STOD
168  GTO1
169  *LBL0
170  2
171  RCLI
172  RCLC
173  +
174  RCLE
175  ÷
176  STOC
177  *LBL1
178  R↓
179  ST+0
180  GTOC
181  *LBL8
182  RCL0
183  ABS
184  STOI
185  RCL0
186  GTOi
187  *LBL0
188  RCLC
189  RCLE
190  x
191  STOI
192  2
193  CHS
194  STOi
195  GTO7
196  *LBL1
197  F1?
198  GTO7
199  GTO0
200  *LBL2
201  X>0?
202  GTO7
203  F1?
204  GTO7
205  SF1
206  *LBL0
207  RCLD
208  STOB
209  *LBL7
210  0
211  STO0
212  STOC
213  RTN
214  *LBL3
215  X>0?
216  GTO7
217  GTOD
218  *LBL4
219  X<0?
220  GTO7
221  RCLD
222  RCLC
223  +
224  R/S
```

LE QUINZE VAINC POUR TI59



mode opératoire :

1. Introduire le programme, partition 5 OP 17

2. Initialisez E'. Les cartes disponibles s'affichent en pause puis 0. x ⇄ F donne les cartes disponibles : 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

3. Pour prendre une carte n, appuyez sur [A] . Après recherche, la calculatrice affiche :

- m (pause) : prise de la machine ;
- un nombre représentant les cartes du talon (pause) ;
- un nombre représentant les cartes de l'utilisateur, une virgule, les cartes de la machine.

Le résultat clignote, la machine a gagné !

- «x⇆F» réaffiche les cartes du talon.

S'il apparaît «1111111111» vous avez gagné ; s'il apparaît «9999999999», vous avez fait une erreur, rejouez un autre coup.

Si vous désirez que la machine commence, introduisez 0, et appuyez sur [A] .

4. Pour revoir cette séquence de résultats, appuyez sur [E] .

On répète le cycle jusqu'à ce que chacun ait 3 cartes.

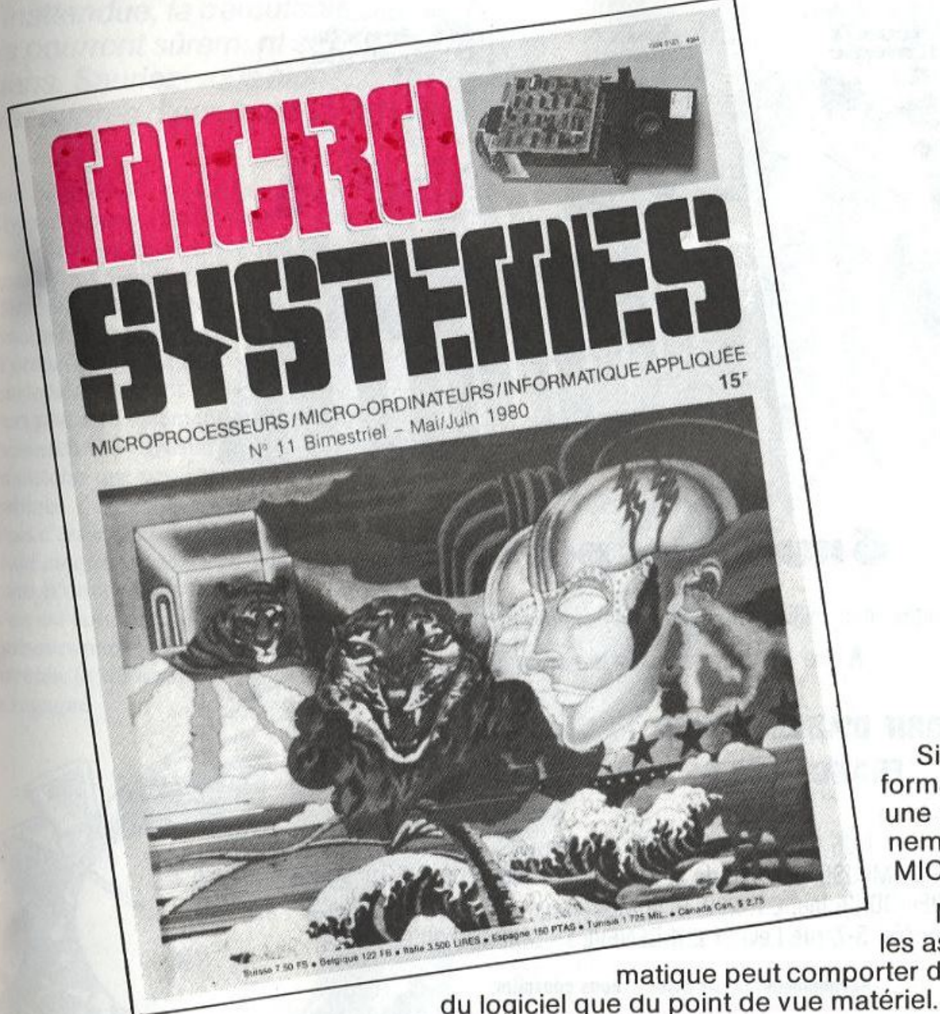
deuxième phase du jeu :

5. Pour prendre une carte n et rejeter une carte p, introduisez n, p, appuyez sur [A] .

Et la calculatrice affiche les résultats comme précédemment.

```
000 47 CMS
001 32 X:T
002 42 STO
003 15 15
004 61 GTO
005 03 03
006 43 43
007 76 LBL
008 10 E'
009 43 RCL
010 15 15
011 29 CP
012 22 INV
013 67 EQ
014 00 00
015 22 22
016 93 .
017 02 2
018 03 3
019 04 4
020 05 5
021 06 6
022 32 X:T
023 81 RST
024 61 GTO
025 03 03
026 43 43
027 55 ÷
028 01 1
029 00 0
030 95 =
031 42 STO
032 10 10
033 59 INT
034 48 EXC
035 10 10
036 22 INV
037 59 INT
038 65 ×
039 01 1
040 00 0
041 95 =
042 42 STO
043 11 11
044 85 +
045 43 RCL
046 10 10
047 95 =
048 94 +/-
049 85 +
050 01 1
051 05 5
052 95 =
053 42 STO
054 12 12
055 71 SBR
056 05 05
057 00 00
058 64 PD*
059 10 10
060 64 PD*
061 11 11
062 64 PD*
063 12 12
064 92 RTN
065 76 LBL
066 11 A
067 42 STO
068 10 10
069 59 INT
070 29 CP
071 67 EQ
072 01 01
073 74 74
074 48 EXC
075 10 10
076 22 INV
077 59 INT
078 65 ×
079 01 1
080 00 0
081 95 =
082 42 STO
083 11 11
084 73 RC*
085 10 10
086 59 INT
087 22 INV
088 67 EQ
089 04 04
090 86 86
091 01 1
092 42 STO
093 00 00
094 73 RC*
095 11 11
096 32 X:T
097 01 1
098 22 INV
099 67 EQ
100 04 04
101 86 86
102 68 NOP
103 68 NOP
104 68 NOP
105 68 NOP
106 68 NOP
107 68 NOP
108 06 6
109 32 X:T
110 43 RCL
111 16 16
112 77 GE
113 01 01
114 22 22
115 29 CP
116 43 RCL
117 11 11
118 22 INV
119 67 EQ
120 04 04
121 86 86
122 93 .
123 00 0
124 00 0
125 01 1
126 72 ST*
127 11 11
128 01 1
129 72 ST*
130 10 10
131 25 CLR
132 42 STO
133 10 10
134 42 STO
135 11 11
136 04 4
137 32 X:T
138 43 RCL
139 16 16
140 22 INV
141 77 GE
142 02 02
143 13 13
144 09 9
145 42 STO
146 00 00
147 01 1
148 32 X:T
149 73 RC*
150 00 00
151 22 INV
152 67 EQ
153 01 01
154 59 59
155 43 RCL
156 00 00
157 44 SUM
158 10 10
159 97 DSZ
160 00 00
161 01 01
162 49 49
163 01 1
164 05 5
165 32 X:T
166 43 RCL
167 10 10
168 67 EQ
169 04 04
170 72 72
171 61 GTO
172 02 02
173 13 13
174 87 IFF
175 01 01
176 04 04
177 86 86
178 01 1
179 07 7
180 49 PRD
181 15 15
182 43 RCL
183 15 15
184 22 INV
185 59 INT
186 42 STO
187 15 15
188 65 ×
189 01 1
190 00 0
191 95 =
192 59 INT
193 85 +
194 53 (
195 24 CE
196 69 OP
197 10 10
198 94 +/-
199 85 +
200 01 1
201 54 )
202 65 ×
203 05 5
204 95 =
205 42 STO
206 10 10
207 00 0
208 42 STO
209 11 11
210 61 GTO
211 03 03
212 31 31
213 01 1
214 44 SUM
215 16 16
216 02 2
217 05 5
218 71 SBR
219 00 00
220 27 27
221 02 2
222 07 7
223 71 SBR
224 00 00
225 27 27
226 03 3
227 05 5
228 71 SBR
229 00 00
230 27 27
231 04 4
232 03 3
233 71 SBR
234 00 00
235 27 27
236 04 4
237 05 5
238 71 SBR
239 00 00
240 27 27
241 04 4
242 09 9
243 71 SBR
244 00 00
245 27 27
246 08 8
247 01 1
248 71 SBR
249 00 00
250 27 27
251 09 9
252 05 5
253 71 SBR
254 00 00
255 27 27
256 09 9
257 42 STO
258 00 00
259 94 +/-
260 42 STO
261 12 12
262 01 1
263 02 2
264 42 STO
265 10 10
266 42 STO
267 11 11
268 73 RC*
269 00 00
270 59 INT
271 32 X:T
272 00 0
273 77 GE
274 02 02
275 79 79
276 61 GTO
277 03 03
278 17 17
279 67 EQ
280 03 03
281 01 01
282 73 RC*
283 00 00
284 32 X:T
285 73 RC*
286 11 11
287 22 INV
288 77 GE
289 02 02
290 94 94
291 61 GTO
292 03 03
293 17 17
294 43 RCL
295 00 00
296 42 STO
297 11 11
298 61 GTO
299 03 03
300 17 17
301 73 RC*
302 00 00
303 32 X:T
304 73 RC*
305 10 10
306 22 INV
307 77 GE
308 03 03
309 13 13
310 61 GTO
311 03 03
312 17 17
313 43 RCL
314 00 00
315 42 STO
316 10 10
317 97 DSZ
318 00 00
319 02 02
320 68 68
321 06 6
322 32 X:T
323 43 RCL
324 16 16
325 77 GE
326 03 03
327 31 31
328 00 0
329 42 STO
330 11 11
331 86 STF
332 01 01
333 01 1
334 44 SUM
335 16 16
336 01 1
337 94 +/-
338 72 ST*
339 10 10
340 00 0
341 72 ST*
342 11 11
343 43 RCL
344 11 11
345 55 ÷
346 01 1
347 00 0
348 95 =
349 44 SUM
350 10 10
351 09 9
352 42 STO
353 00 00
354 00 0
355 42 STO
356 12 12
357 42 STO
358 13 13
359 42 STO
360 14 14
361 42 STO
362 17 17
363 42 STO
364 18 18
365 73 RC*
366 00 00
367 59 INT
368 69 OP
369 10 10
370 32 X:T
371 01 1
372 94 +/-
373 22 INV
374 67 EQ
375 03 03
376 84 84
377 01 1
378 44 SUM
379 18 18
380 43 RCL
381 00 00
382 44 SUM
383 17 17
384 32 X:T
385 85 +
386 01 1
387 03 3
388 95 =
389 42 STO
390 11 11
391 01 1
392 00 0
393 64 PD*
394 11 11
395 43 RCL
396 00 00
397 74 SM*
398 11 11
399 73 RC*
400 00 00
401 59 INT
402 69 OP
403 10 10
404 85 +
405 53 (
406 24 CE
407 50 I×I
408 94 +/-
409 85 +
410 01 1
411 54 )
412 65 ×
413 93 .
414 00 0
415 00 0
416 01 1
417 95 =
418 72 ST*
419 00 00
420 97 DSZ
421 00 00
422 03 03
423 65 65
424 43 RCL
425 12 12
426 55 ÷
427 03 3
428 22 INV
429 28 LOG
430 95 =
431 44 SUM
432 14 14
433 76 LBL
434 15 E
435 43 RCL
436 17 17
437 65 ×
438 53 (
439 53 (
440 03 3
441 75 -
442 43 RCL
443 18 18
444 54 )
445 69 OP
446 10 10
447 85 +
448 01 1
449 54 )
450 75 -
451 01 1
452 05 5
453 95 =
454 35 1/X
455 43 RCL
456 10 10
457 58 FIX
458 01 01
459 66 PAU
460 22 INV
461 58 FIX
462 43 RCL
463 14 14
464 32 X:T
465 43 RCL
466 13 13
467 66 PAU
468 32 X:T
469 91 R/S
470 61 GTO
471 15 E
472 01 1
473 01 1
474 01 1
475 01 1
476 01 1
477 01 1
478 01 1
479 01 1
480 01 1
481 01 1
482 91 R/S
483 61 GTO
484 04 04
485 72 72
486 09 9
487 09 9
488 09 9
489 09 9
490 09 9
491 09 9
492 09 9
493 09 9
494 09 9
495 09 9
496 91 R/S
497 61 GTO
498 04 04
499 86 86
500 73 RC*
501 10 10
502 59 INT
503 69 OP
504 10 10
505 85 +
506 73 RC*
507 11 11
508 59 INT
509 69 OP
510 10 10
511 85 +
512 73 RC*
513 12 12
514 59 INT
515 69 OP
516 10 10
517 95 =
518 42 STO
519 00 00
520 32 X:T
521 00 0
522 77 GE
523 05 05
524 32 32
525 32 X:T
526 65 ×
527 03 3
528 75 -
529 01 1
530 95 =
531 92 RTN
532 04 4
533 45 YX
534 05 5
535 32 X:T
536 50 I×I
537 95 =
538 77 GE
539 05 05
540 43 43
541 01 1
542 92 RTN
543 75 -
544 02 2
545 95 =
546 92 RTN
547 00 0
548 00 0
549 00 0
550 00 0
551 00 0
552 00 0
553 00 0
554 00 0
555 00 0
```

LA MICRO-INFORMATIQUE VOUS CONNAISSEZ !



Si vous pensez que la micro-informatique est en passe de devenir une réalité quotidienne de l'environnement de l'homme moderne, lisez MICRO-SYSTÈMES.

MICRO-SYSTÈMES aborde tous les aspects de ce que la micro-informatique peut comporter de nouveau, tant du point de vue du logiciel que du point de vue matériel.

Première revue française d'initiation et de développement à la micro-informatique, MICRO-SYSTÈMES constitue un carrefour entre l'électronique et l'informatique, destiné à réunir l'ensemble des professionnels, étudiants et amateurs qui souhaitent s'initier ou se perfectionner dans la connaissance et l'utilisation des microprocesseurs et micro-ordinateurs.

Demandez MICRO-SYSTÈMES à votre marchand de journaux, ou souscrivez un abonnement au prix exceptionnel de 75 F (105 F pour l'étranger) pour 6 numéros en adressant votre règlement à :



MICRO-SYSTÈMES, Service Abonnements,
2 à 12, rue de Bellevue, 75940 Paris Cedex 19.

MICRO-SYSTÈMES. 15, rue de la Paix - 75002 Paris - Tél. : 296.46.97.

questions de logique

par Jean-Claude Baillif

EN PANNE SUR BÊTA-VIRGO-4

Les Terriens sont toujours à la conquête de l'hyper-espace. Soudain, c'est l'inattendue, la déroutante panne. A Bêta-Virgo, ils pourront sûrement se faire aider par les Centauriens. Sauriez-vous aider ces braves Terriens à trouver auprès d'eux leurs pièces de rechange ?

En propulsion supra-luminique dans l'hyper-espace. Confortablement installé sur votre couchette, un verre de gopal à la main, vous regardez un vieux stéréo-film, datant du XXIII[e] siècle.

Soudain, c'est l'alerte rouge. Les cloisons d'étanchéité claquent violemment. Le hurlement strident de la sirène est couvert par le rugissement infernal des compensateurs de gravité qui s'efforcent de maintenir une pesanteur normale dans la cabine.

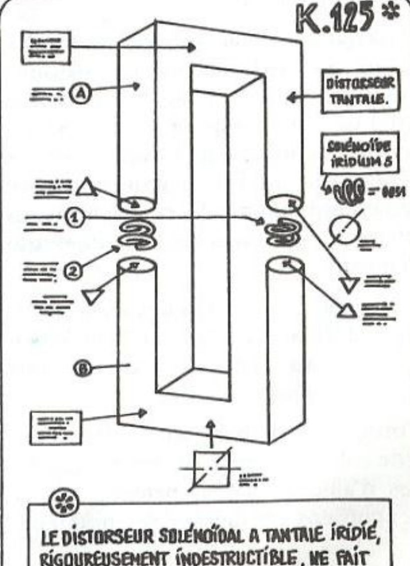
Puis c'est le silence. L'alerte n'a pas duré cinq secondes. Vos tympans n'ont pas éclaté, mais il s'en est fallu de peu. Propulseurs photoniques arrêtés, le vaisseau a regagné l'espace normal et file désormais à vitesse réduite de 290 000 km/s. Les clignotants de l'alerte rouge s'allument périodiquement. Hébété, pendant que les personnages du stéréo-film continuent imperturbablement à s'agiter dans leur cage de plexiglas, vous vous dirigez vers le poste de pilotage. L'ordinateur de bord vous indique : « Panne K 125 ».

Vous consultez le code. Le distorseur solenoïdal à tantale iridié a sauté. Un soupir de soulagement : tout est prévu. Vous vous dirigez vers le compartiment des soutes où sont entreposées les pièces de rechange. Vous en feuilletez rapidement la liste : ... déclencheur... dispensateur... distorseur solenoïdal à tantale iridié !

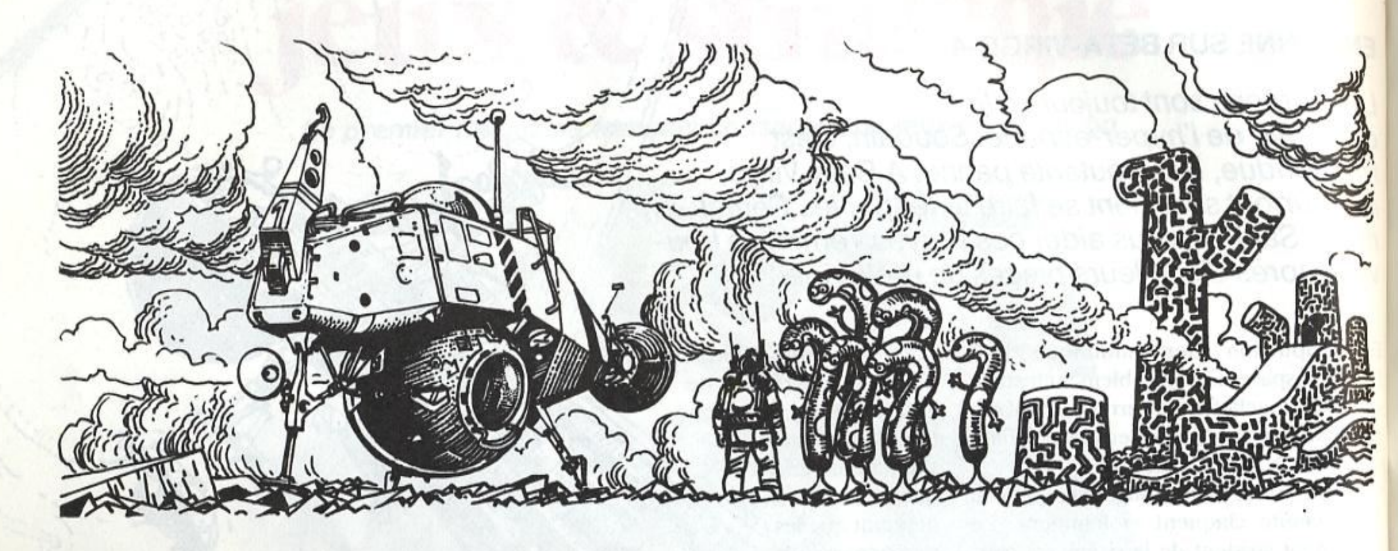
Une sueur froide vous inonde brutalement. Vous relisez pour la troisième fois la phrase laconique : « Le distorseur solenoïdal à tantale iridié, rigoureusement indestructible, ne fait pas partie des pièces de rechange. »

Vous retournez précipitamment au poste de pilotage. Vous demandez à l'ordinateur de bord de faire le point. Cela pourrait être pire. Vous êtes à trois mois-lumière de Bêta-Virgo, étoile de type G entourée de onze planètes.

La quatrième planète comporte une colonie de Centauriens, qui pourront vraisemblablement vous dépanner.



questions de logique



Vous avez trois mois pour vous plonger dans les us et coutumes des Centauriens.

Ayant colonisé une bonne partie de la galaxie, respirant du chlore à 300 °C sous 30 atmosphères, les Centauriens sont composés de quatre sexes :

— les Véridiques, qui disent toujours la vérité ;

— les Menteurs, qui mentent toujours ;

— les Changeants, qui tantôt mentent, tantôt disent la vérité ;

— les Fous, pour qui toute proposition vraie est fausse et toute proposition fausse est vraie (1).

Voilà qui ne vous arrange guère. A l'EST (École Spatio-Temporelle), la logique n'était pas votre fort. Cependant, le matériel de bord comporte un traducteur, qui vous permettra de converser avec les Centauriens, ainsi qu'un traité de logique de l'espace, qui meublera utilement vos loisirs forcés dans les semaines qui viennent.

Trois mois plus tard, après avoir mis le vaisseau en orbite autour de Bêta-Virgo-4, vous rejoignez la colonie centaurienne dans votre navette.

L'ordinateur de bord vous a appris que cette colonie, comme de nombreuses autres d'ailleurs, n'était peuplée que de Centauriens de deux sexes différents, sans que vous sachiez lesquels, les Fous n'étant toutefois pas admis dans des colonies de ce type.

Il vous faut donc déterminer en premier lieu ces deux sexes.

Vous rencontrez deux Centauriens, que nous désignerons par Ptx et Rtv. Après les politesses d'usage, ne demandant qu'environ deux heures de temps terrestre, Ptx et Rtv déclarent :

Ptx : « Je suis un Changeant. »
Rtv : « C'est vrai. »

Voilà qui vous donne un renseignement précieux. Les deux affirmations sont, soit vraies toutes les deux, soit fausses toutes les deux.

Si les deux affirmations sont vraies, il s'agit, soit de deux Changeants, soit d'un Changeant et d'un Véridique.

Si les deux affirmations sont fausses, il s'agit, soit de deux Menteurs, soit d'un Menteur et d'un Changeant.

Il ne peut donc s'agir d'un couple Véridique-Menteur. Voilà donc qui élimine une possibilité.

1 CHANGEANT ... OU PAS ?...

Un peu plus loin, vous rencontrez deux autres Centauriens qui vous disent :
Txp : « Je suis un Changeant. »
Pvr : « C'est faux. »
Par le même raisonnement, quelle possibilité éliminez-vous ?

2 L'ORDINATEUR EST-IL DÉTRAQUÉ ?

Il y avait donc trois possibilités, la colonie pouvant être peuplée :

— de Véridiques et de Menteurs ;
— de Véridiques et de Changeants ;
— de Menteurs et de Changeants.

Votre premier entretien vous a permis d'éliminer la première possibilité. Votre deuxième entretien vous a permis d'éliminer la seconde possibilité. La planète

(1) Pour plus amples détails, voir J & S *n° 2.*

par Jean-Claude Baillif

est donc peuplée de Menteurs et de Changeants, ce qui vous promet de joyeuses conversations.

A ce moment, votre transmetteur grésille. L'ordinateur de bord vous appelle. Il a pu joindre par hyper-ondes la base la plus proche et vous informe que la colonie est peuplée de Véridiques et de Menteurs.

Votre premier réflexe est de dire que l'ordinateur est détraqué. Un doute vous envahit cependant.

L'ordinateur est-il détraqué, ou bien vous êtes-vous trompé dans votre raisonnement ?

3 QUI EST QUI... ?

La solution du second problème vous a permis de connaître la composition de la colonie centaurienne.
Pouvez-vous maintenant déterminer le sexe de Ptx, Rtv, Txp et Pvr ?

4 POUR TROUVER LES PIÈCES DE RECHANGE

La terrible loi de l'espace se rappelle à vous. Vous êtes trop loin des routes commerciales pour qu'on vienne vous rechercher. Pour réparer votre distorseur, il vous faut trouver du tantale et de l'iridium.

Anxieux, vous interrogez trois Centauriens, qui vous disent :
Qnp : « Il n'y a ni tantale ni iridium sur cette planète. »
Nnp : « Il y a un seul Véridique parmi nous. »
Pnm : « Il n'y a aucun Véridique parmi nous. »
Y a-t-il du tantale et de l'iridium sur cette planète ?

5 Y A-T-IL DU TANTALE ?...

Vous avez avancé, mais pas autant que vous l'auriez voulu. Par ailleurs, votre traducteur vous informe de sa voix monocorde que les Centauriens de cette colonie parlent avec un accent épouvantable et qu'il a bien du mal à comprendre ce qu'on lui dit. Il ne manquait plus que cela.



Vous interrogez trois autres Centauriens, qui vous disent :
Jhk : « Mes deux compagnons sont du même sexe. »
Mkj : « C'est faux. »
Kjh : « Il n'y a pas de tantale sur cette planète. »
Y a-t-il du tantale sur cette planète ?

6 ... ET DE L'IRIDIUM ?

Vous aimeriez bien poursuivre le dialogue avec vos interlocuteurs. Mais ceux-ci se font un malin plaisir de se défiler sous les prétextes les plus extravagants dès que vous avez pu déterminer leur sexe.
Il faut à chaque fois tout recommencer.

Cette fois, quatre Centauriens vous disent :

Dfg : « Si je dis la vérité, Fgb aussi. »
Gbd : « S'il n'y a pas d'iridium sur cette planète, il n'y a pas de tantale non plus. »
Bdf : « Je mens, et Dfg aussi. »
Fgb : « Gbd dit la vérité. »

Y a-t-il de l'iridium sur cette planète ?

7 QUI FOURNIRA TANTALE ET IRIDIUM ?...

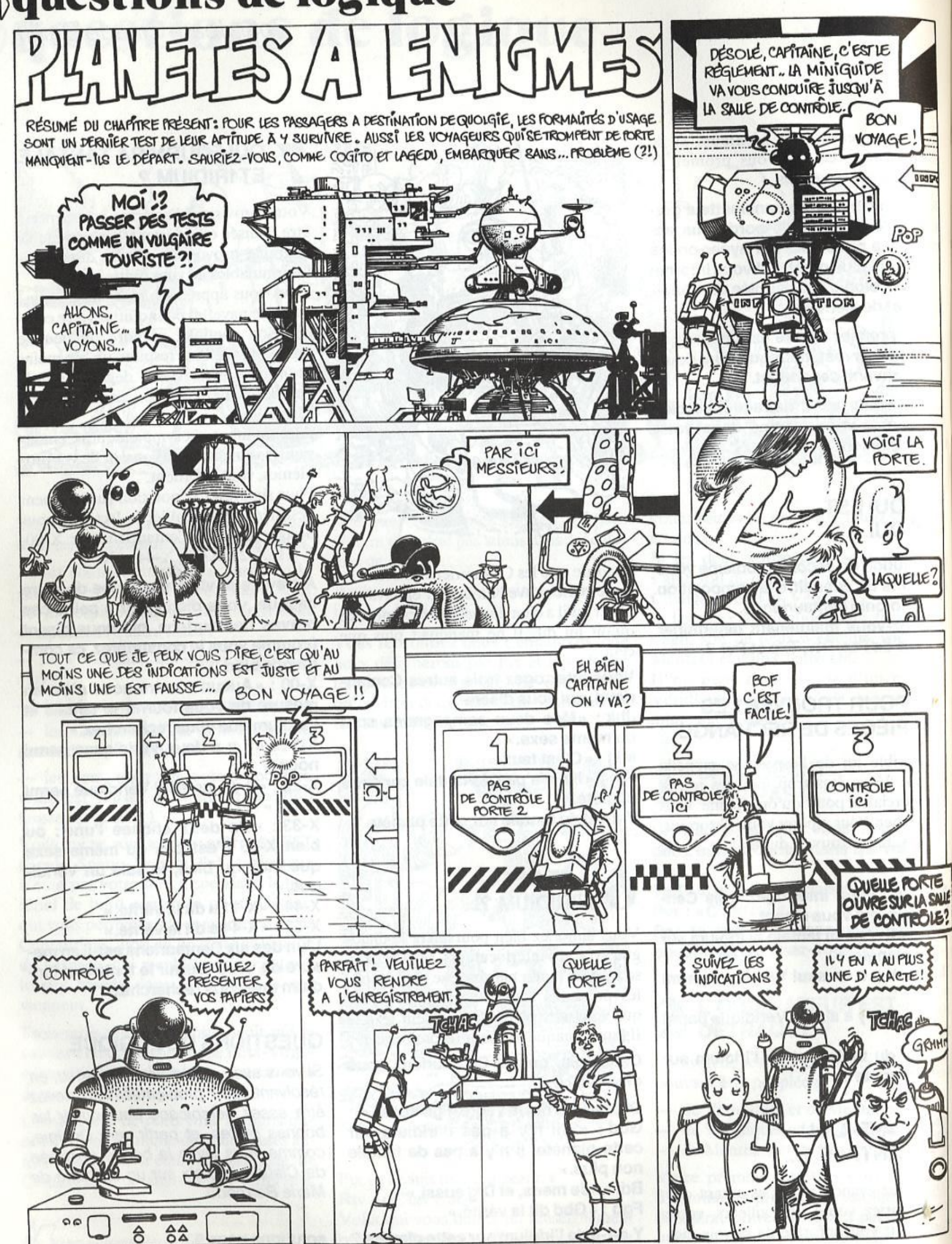
Votre provision d'aspirine commence à être épuisée et, pourtant, l'épouvantable migraine provoquée par ces discussions interminables ne vous quitte pas.
Vous vous apprêtez à regagner les 2 m^3 de votre navette, pour quitter votre combinaison spatiale, prendre un peu de repos et, surtout, respirer un air moins imprégné de la sueur dégagée par le bouillonnement de vos circonvolutions cervicales.
A ce moment, six sympathiques Centauriens, visiblement au courant de vos problèmes, vous abordent.
Pour simplifier la notation (uniquement destinée à embrouiller le lecteur), nous désignerons ces Centauriens par X-00, X-11, X-22, X-33, X-44 et X-55.

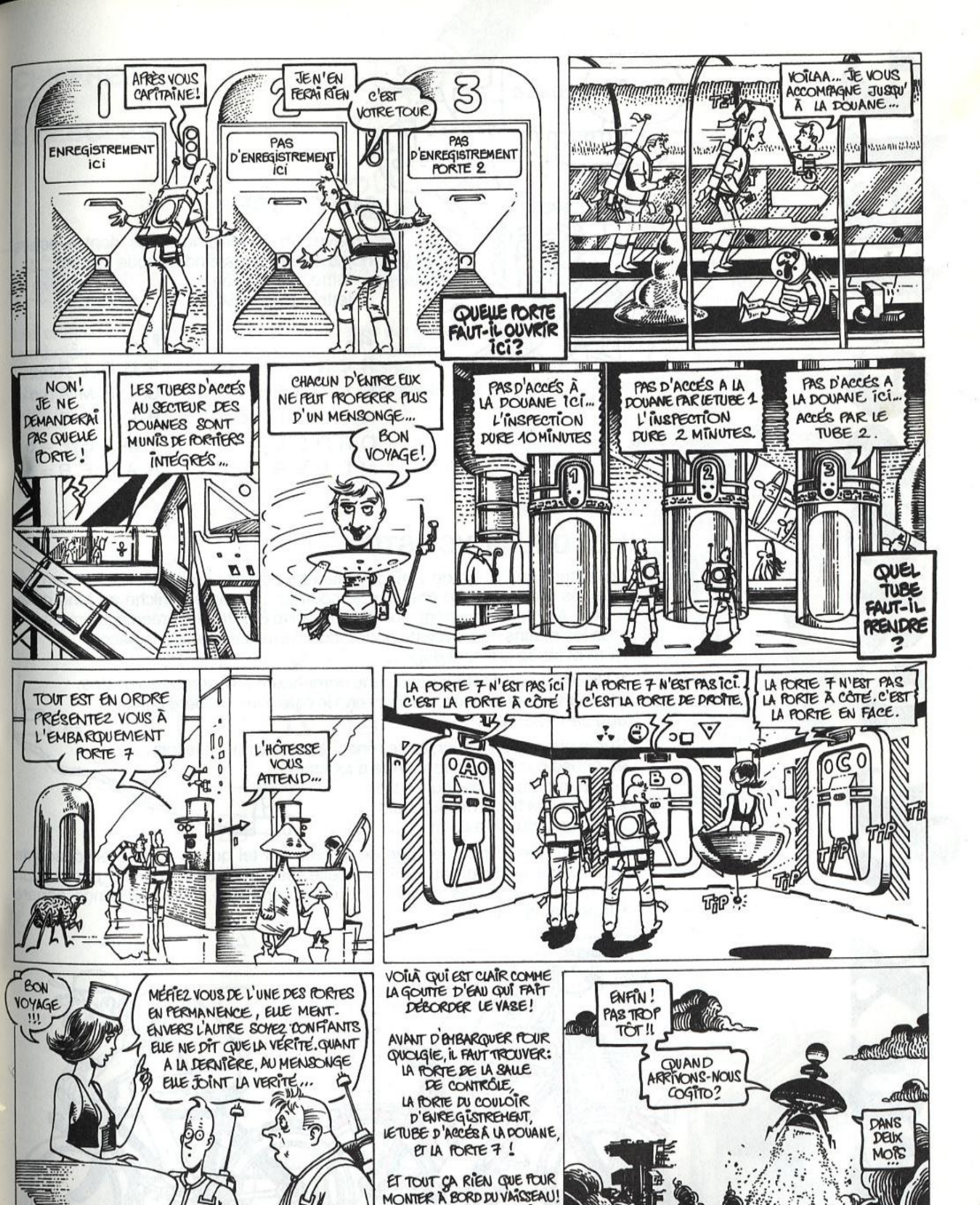
A travers la visière embuée de votre casque, vous distinguez à peine ces braves Centauriens, qui vous disent (comme vous le constaterez, ça commence bien !) :
X-00 : « Aucun d'entre nous n'est en mesure de vous fournir le tantale et l'iridium que vous recherchez. »
X-11 : « Il y a deux Véridiques parmi nous. »
X-22 : « Il y a un seul Véridique parmi nous. »
X-33 : « De deux choses l'une : ou bien X-55 n'est pas du même sexe que moi, ou bien, je suis un Véridique. »
X-44 : « X-11 a dit la vérité. »
X-55 : « X-44 a dit la vérité. »
L'un des six Centauriens est-il en mesure de vous fournir le tantale et l'iridium que vous recherchez ?

QUESTIONS DE LOGIQUE

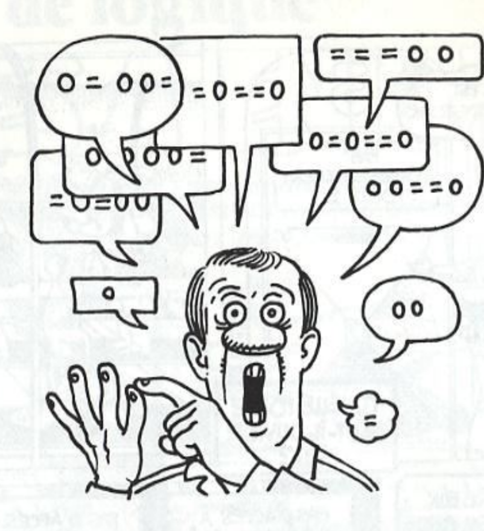
Si vous avez réparé votre vaisseau, en résolvant ces 7 problèmes, vous devez être assez perspicace pour ouvrir les bonnes portes, et partir vers Quolgie, comme vous invite la bande dèssinée de Claude Lacroix sur un scénario de Marie Berrondo.

solutions page 93


PLANÈTES À ÉNIGMES
RÉSUMÉ DU CHAPITRE PRÉSENT: POUR LES PASSAGERS À DESTINATION DE QUOLGIE, LES FORMALITÉS D'USAGE SONT UN DERNIER TEST DE LEUR APTITUDE À Y SURVIVRE. AUSSI LES VOYAGEURS QUI SE TROMPENT DE PORTE MANQUENT-ILS LE DÉPART. SAURIEZ-VOUS, COMME COGITO ET LAGEDU, EMBARQUER SANS... PROBLÈME (?!)
MOI !? PASSER DES TESTS COMME UN VULGAIRE TOURISTE ?!
ALLONS, CAPITAINE... VOYONS...
DÉSOLÉ, CAPITAINE, C'EST LE RÈGLEMENT... LA MINIGUIDE VA VOUS CONDUIRE JUSQU'À LA SALLE DE CONTRÔLE.
BON VOYAGE !
POP
PAR ICI MESSIEURS!
VOICI LA PORTE.
LAQUELLE?
TOUT CE QUE JE PEUX VOUS DIRE, C'EST QU'AU MOINS UNE DES INDICATIONS EST JUSTE ET AU MOINS UNE EST FAUSSE...
BON VOYAGE !!
POP
EH BIEN CAPITAINE ON Y VA?
BOF C'EST FACILE!
1
PAS DE CONTRÔLE PORTE 2
2
PAS DE CONTRÔLE ICI
3
CONTRÔLE ICI
QUELLE PORTE OUVRE SUR LA SALLE DE CONTRÔLE?
CONTRÔLE
VEUILLEZ PRÉSENTER VOS PAPIERS
PARFAIT! VEUILLEZ VOUS RENDRE À L'ENREGISTREMENT.
QUELLE PORTE?
TCHAC
SUIVEZ LES INDICATIONS
IL Y EN A AU PLUS UNE D'EXACTE!
TCHAC
GRHHH



solutions page 94



MOT CODÉ

Trouvez un mot de cinq lettres, dont la lecture horizontale correspond au code suivant :
= lettre bien placée ;
o lettre mal placée.

a.

R E N O M = o o
E L I R E = o
N I C O L = o o
O R O S E =
M E L E R = o

b.

S U B I R o o
U L E M A o o o
B E S A S = o o
I M A G E = o o
R A S E R = o

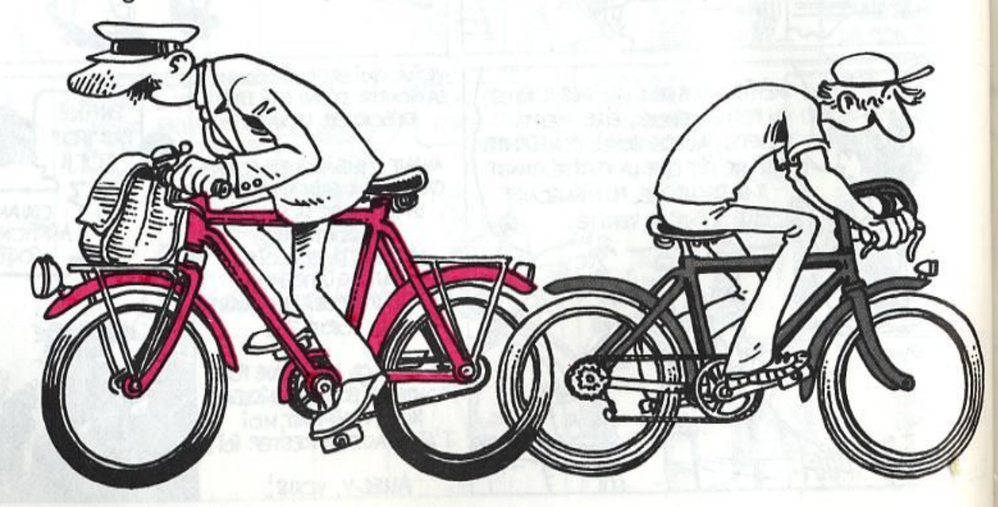
LES DEUX CYCLISTES

Le facteur du village de Limaçon situé au sommet du col du même nom, va tous les matins à vélo chercher le courrier à Bigorneau niché au fond de la vallée. Au même moment, son fils qui habite Bigorneau, prend également tous les matins sa bicyclette pour rendre visite à sa mère à Limaçon. Père et fils se croisent donc.

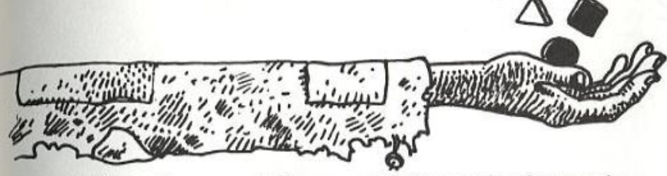
A Bigorneau, le facteur passe une demi-heure au bureau des postes, et repart pour Limaçon. Le fils prend le café avec sa mère pendant une demi-heure.

Sur le chemin du retour, ils se rencontrent une nouvelle fois et, chose curieuse, la rencontre a toujours lieu au même endroit qu'à l'aller, juste devant la borne indiquant le sommet du col à 8 km.

Sachant que le pourcentage de la côte est tel que la vitesse en descente de chaque cycliste vaut 2,5 fois celle réalisée respectivement par chacun en montée, et qu'ils roulent à vitesse constante, quelle distance sépare Bigorneau de Limaçon ?



CHIFFRES ET SYMBOLES



Les chiffres de ces additions ont été remplacés par des symboles. A chaque symbole, correspond un chiffre. Sauriez-vous trouver la valeur de chaque symbole ? Attention, les symboles ont des valeurs différentes dans les trois problèmes **a**, **b**, et **c**.

a.
24 = □ + ○ + △ + ●
24 = ▲ + ● + ■ + ●
24 = ○ + □ + ○ + ○
24 = △ + □ + △ + □
24 = ■ + ■ + ▲ + ▲ + ▲

b.
25 = □ + ● + ▲ + ■
25 = ■ + □ + ■ + ■
25 = ■ + □ + ● + ○ + △
25 = △ + ■ + △ + ▲
25 = ● + △ + ● + ▲

c.
26 = ○ + □ + △ + □ + □
26 = ■ + ● + □ + ●
26 = ○ + □ + △ + □
26 = ▲ + ○ + ■ + ●
26 = △ + ● + △ + ○

solutions page 94

L'AFFAMÉ DE CULTURE

Un ver s'est installé dans une bibliothèque. Voici qu'il commence à «dévorer» la page 1 du tome I d'une encyclopédie en 3 volumes. Après quatre jours pendant lesquels il n'a cessé de ronger, page après page, il atteint la dernière page du tome III. L'épaisseur de chaque volume, couvertures comprises est de 6 cm ; la couverture seule a 1,5 mm d'épaisseur. Le ver se déplace perpendiculairement au plan des pages de l'encyclopédie.

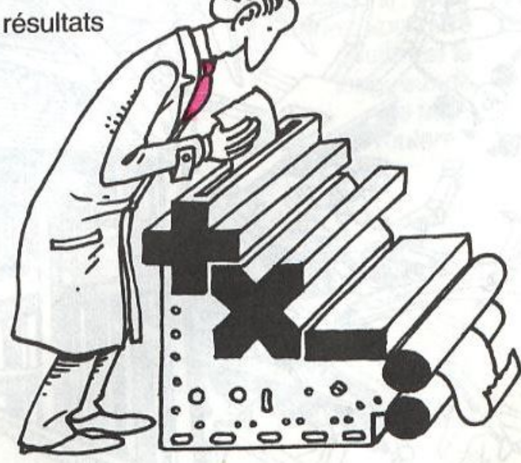
Quelle distance a parcouru le ver durant ces quatre jours ?



TROUVEZ LES NOMBRES

Avec deux nombres entiers naturels non nuls, on effectue les quatre opérations suivantes :
a. on les additionne ;
b. on les multiplie ;
c. on retranche le plus petit du plus grand ;
d. on divise le plus grand par le plus petit.

L'addition de ces différents résultats donne 243.
Quels sont ces deux nombres ?...



à l'aéroport de roissy

LES PILIERS EN BETON

Le bâtiment circulaire de l'aéroport de Roissy repose sur des séries de piliers en béton. Il y en a 36 dans le cercle limitant la cour intérieure, 72 sur le pourtour extérieur du bâtiment. Entre ces 2 séries circulaires, on en trouve 8 autres équidistantes les unes des autres.

Les nombres de piliers respectifs augmentent en progression arithmétique, c'est-à-dire que chaque cercle comporte exactement k piliers de plus que le cercle intérieur voisin, et k de moins que le cercle extérieur voisin. Combien cela fait-il de piliers en tout ?

ALERTE AU TRAFIQUANT

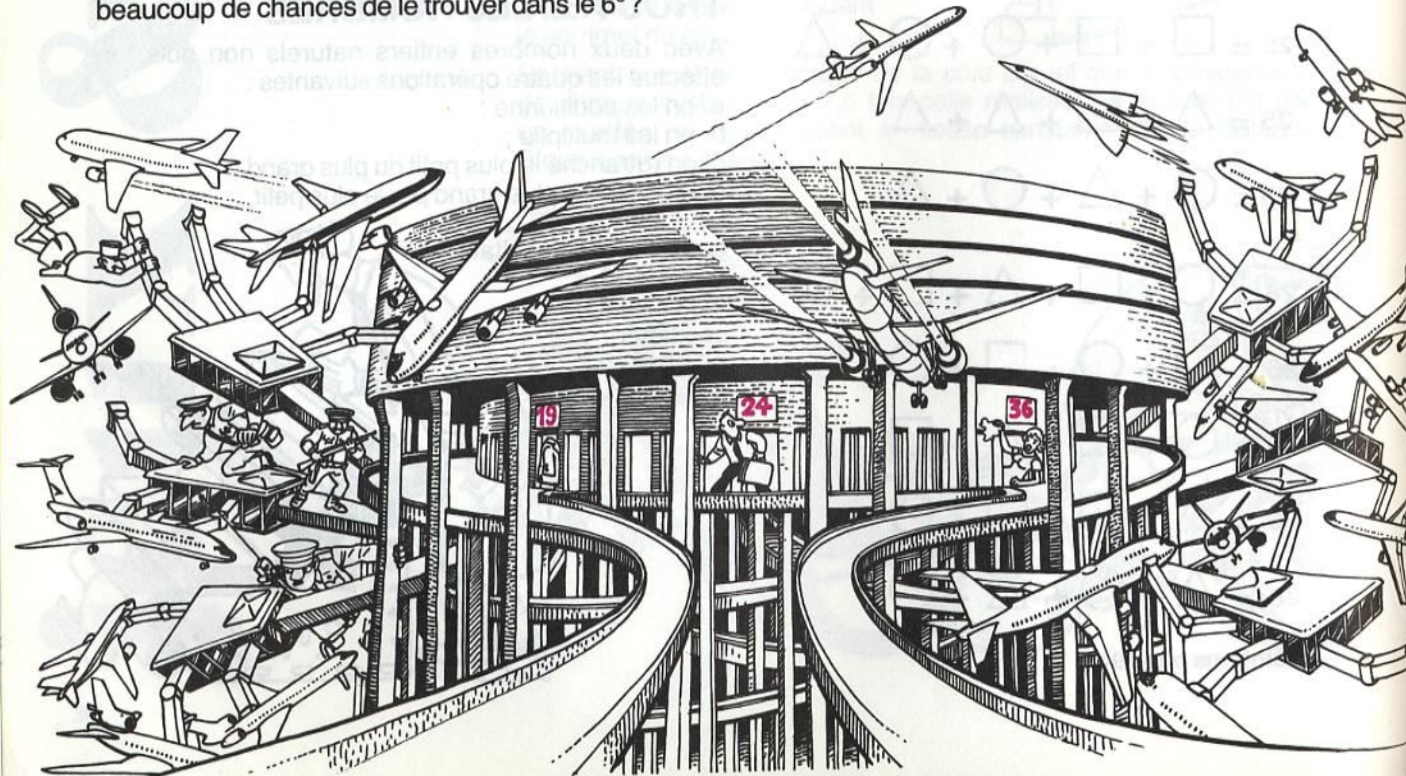
La douane recherche un trafiquant. Il y a 3 chances sur 4 qu'il se trouve dans l'un des 6 satellites, choisi alors au hasard. S'il n'est pas dans l'un d'eux, c'est qu'il a déjà embarqué dans un des avions en partance.

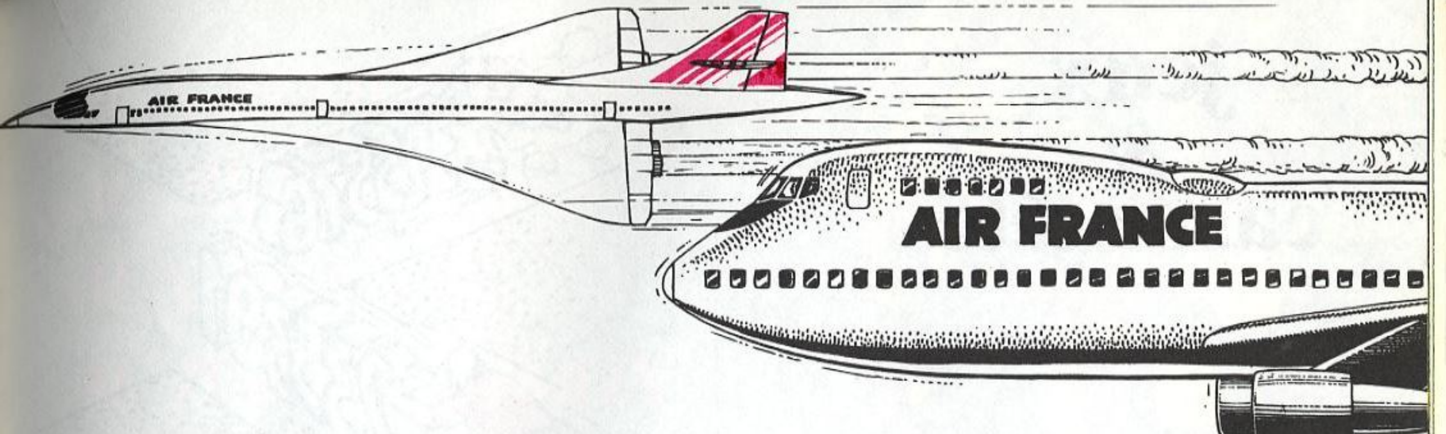
Deux douaniers partent à sa recherche. Ils ne le trouvent dans aucun des 5 premiers satellites. Ont-ils alors beaucoup de chances de le trouver dans le 6e ?

TABAC ET JOURNAUX

La partie principale de l'aéroport de Roissy est composée d'un bâtiment circulaire, où l'on entre par l'une des 36 portes numérotées de 1 à 36, équidistantes les unes des autres.

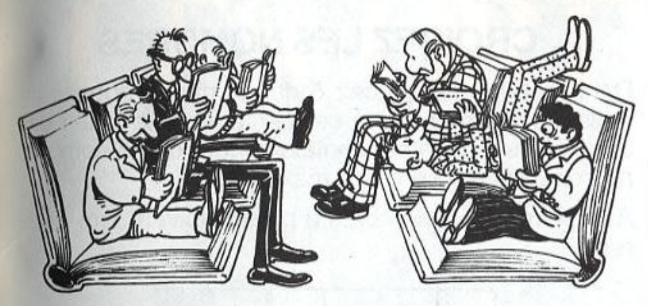
Je suis à la porte 17. Avant d'embarquer, à cette même porte, je voudrais acheter un paquet de cigarettes et le dernier numéro de *J & S.* Il y a un bureau de tabac à la porte 24 et un marchand de journaux à la porte 12. Pour parcourir le plus court chemin, vais-je me rendre successivement à ces deux boutiques ou directement à la porte 36, où se trouve un magasin vendant des cigarettes et des journaux ?





WHO IS WHO ?

Un archéologue, un musicien, un romancier, un mathématicien, un poète et un auteur de théâtre attendent le départ du prochain Concorde. Ils sont assis face à face



sur 2 canapés à 3 places dans le ravissant salon réservé aux passagers du supersonique.

Chacun d'eux est occupé à lire un livre écrit par l'un des 5 autres :

- Deschamps lit un livre écrit par la personne assise en face de lui ;
- l'auteur de théâtre est à côté du romancier ;
- Delahaye lit un livre de vulgarisation de l'algèbre moderne ;
- Delalande est assis entre le mathématicien et le musicien ;
- Dupont est assis à côté de l'auteur de théâtre ;
- le mathématicien est assis en face de l'archéologue ;
- Dubois lit une pièce de théâtre ;
- Delahaye, qui n'est pas archéologue, s'appuie sur un accoudoir ;
- Dubois est assis en face du romancier ;
- Dupont lit un livre sur la musique baroque ;
- Duverger n'est pas poète et ne lit jamais de poésie, ni même de roman.

Pouvez-vous dire qui est qui, et que lit-il ?

solutions page 94

ÉCONOMIES...

Le Boeing 747 va deux fois et demie moins vite que le Concorde, mais il consomme beaucoup moins de kérosène par passager transporté. C'est pourquoi, dans le petit salon du premier étage de l'un de ces gros avions, se trouvait la devise suivante : **SPEND LESS MONEY**

Quelqu'un y avait malignement ajouté le signe moins et un trait horizontal, réalisant ainsi une soustraction :

```
  SPEND
 – LESS
 ------
  MONEY
```

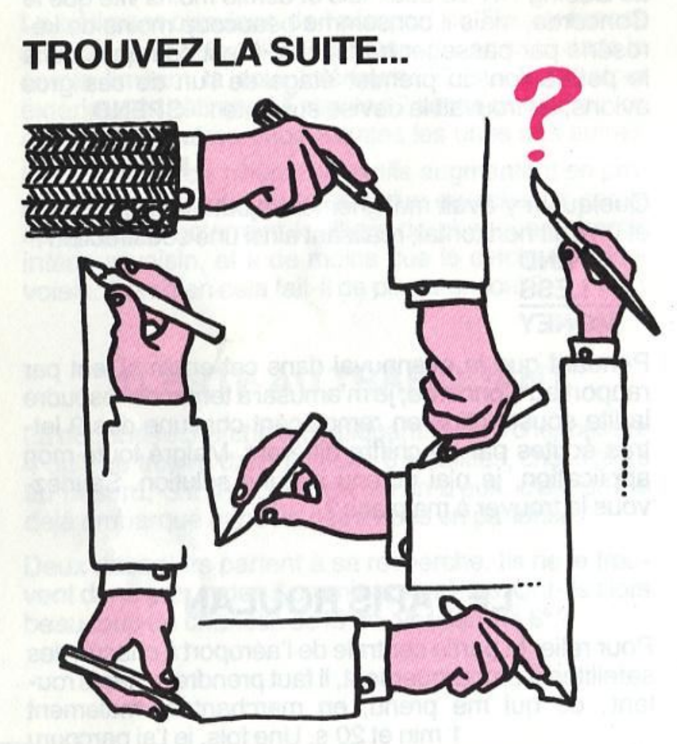
Pendant que je m'ennuyai dans cet engin si lent par rapport au Concorde, je m'amusai à tenter de résoudre ladite soustraction en remplaçant chacune des 9 lettres écrites par un chiffre différent. Malgré toute mon application, je n'ai obtenu aucune solution. Sauriez-vous la trouver à ma place ?

LE TAPIS ROULANT

Pour relier la partie centrale de l'aéroport à chacun des satellites d'embarquement, il faut prendre un tapis roulant ; ce qui me prend, en marchant normalement 1 min et 20 s. Une fois, je l'ai parcouru dans le mauvais sens : cela m'a alors pris, 12 minutes, c'est-à-dire le temps qu'il me faut d'ordinaire pour franchir 1 km ! Sauriez-vous dire quelle est la longueur de ce tapis roulant ?

jeux & casse-tête

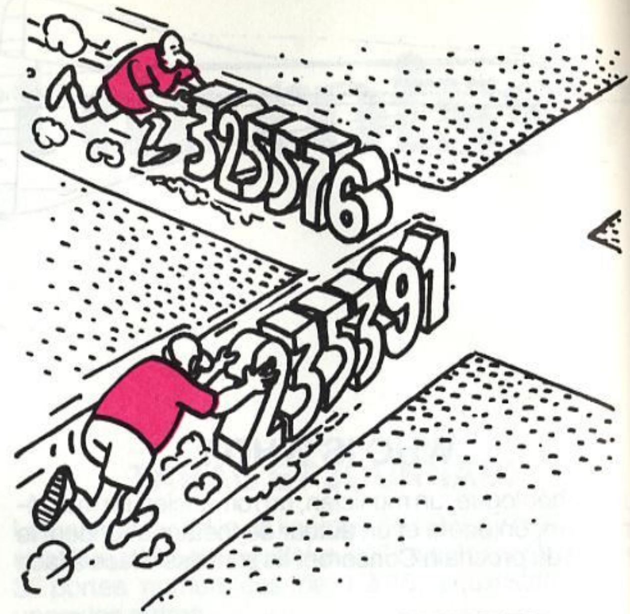
TROUVEZ LA SUITE...



Par une série de déductions, déterminez le 11ᵉ mot, à partir de la liste des mots suivants. Chaque mot a une seule lettre qui occupe la même place dans ce mot et dans celui à trouver. Parmi les solutions possibles, il ne sera retenu que le mot ayant un sens.

1. **ÉCLOS**
2. **HALLE**
3. **MORTE**
4. **DUELS**
5. **DARSE**
6. **GITAN**
7. **REPOS**
8. **HALTE**
9. **MUETS**
10. **TITAN**

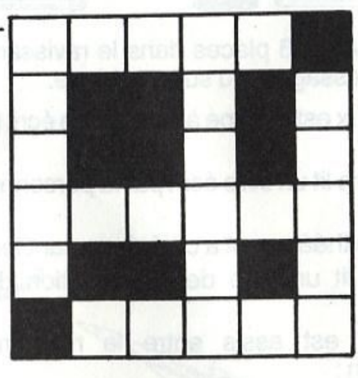
solutions page 95



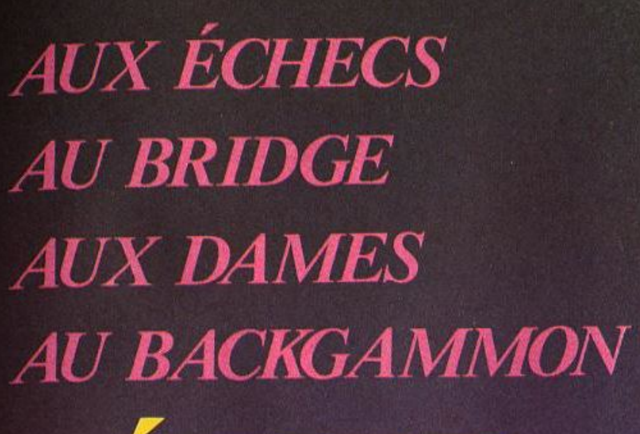
CROISEZ LES NOMBRES

Dans cette grille, placez 6 des nombres donnés ci-dessous, de manière à ce que la somme totale des 3 nombres placés horizontalement et des 3 nombres placés verticalement, soit maximale.

Attention : les 6 nombres à placer doivent être différents.



235391	42310
325576	52351
512374	55472
516970	53920
526278	63299
539507	64237
713299	67865
744932	68257
840224	71519
912535	74649
925868	74934
926813	80876
36822	85057


AUX ÉCHECS
AU BRIDGE
AUX DAMES
AU BACKGAMMON



jeux & casse-tête

LE PLUS PETIT RÉSULTAT POSSIBLE

En partant du nombre 4, il s'agit d'obtenir le plus petit résultat possible, en n'utilisant que :

- une fois et une seule, chacun des nombres suivants : 357, 197, 37 et 1 733 ;

- une fois et une seule, chacune des quatre opérations élémentaires +, ×, :, −.

DE CASE EN CASE

Le départ est à : 777. Repérez ce nombre dans la grille (trois départs sont possibles) et effectuez l'opération indiquée en haut de la colonne. Vous obtenez ainsi un nouveau nombre.

Repérez ce nouveau nombre dans la grille, et recommencez le procédé. Si le nombre est dans la case sortie, vous avez gagné. Si le nombre n'est ni dans la grille ni dans la case sortie : vous êtes dans l'impasse.

Prenez un nouveau départ.

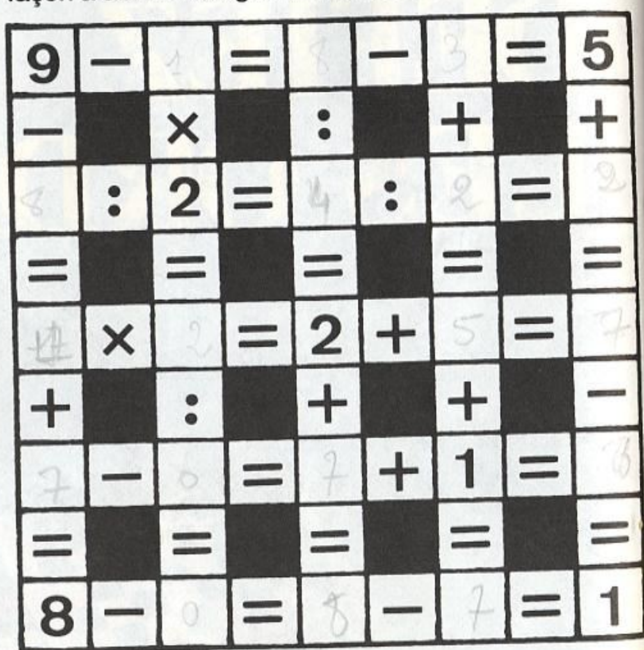
× 49	÷ 21	+ 756	− 273
37	777	1 540	793
793	38 073	1 813	1 813
520	2 296	37	777
777	504	24	2 569
780	2 569	25 480	2 296

sortie

26 236

LES CHIFFRES CROISÉS

Complétez cette grille avec des chiffres (de 1 à 9), de façon à établir les égalités horizontales et verticales.



9	−		=		−		=	5
−		×		:		+		+
	:	2	=		:		=	
=		=		=		=		=
	×		=	2	+		=	
+		:		+		+		−
	−		=		+	1	=	
=		=		=		=		=
8	−		=		−		=	1

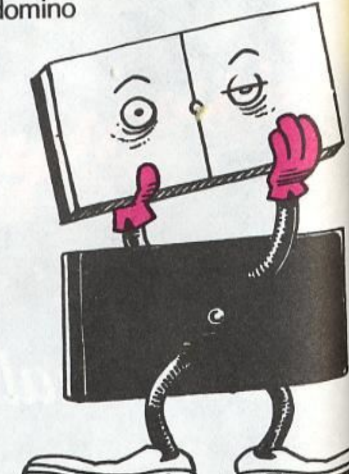
LES DOMINOS LOGIQUES

Quelle est la lettre qui doit figurer dans la case libre du dernier domino pour que la série obtenue constitue une suite logique.

B | A   R | G

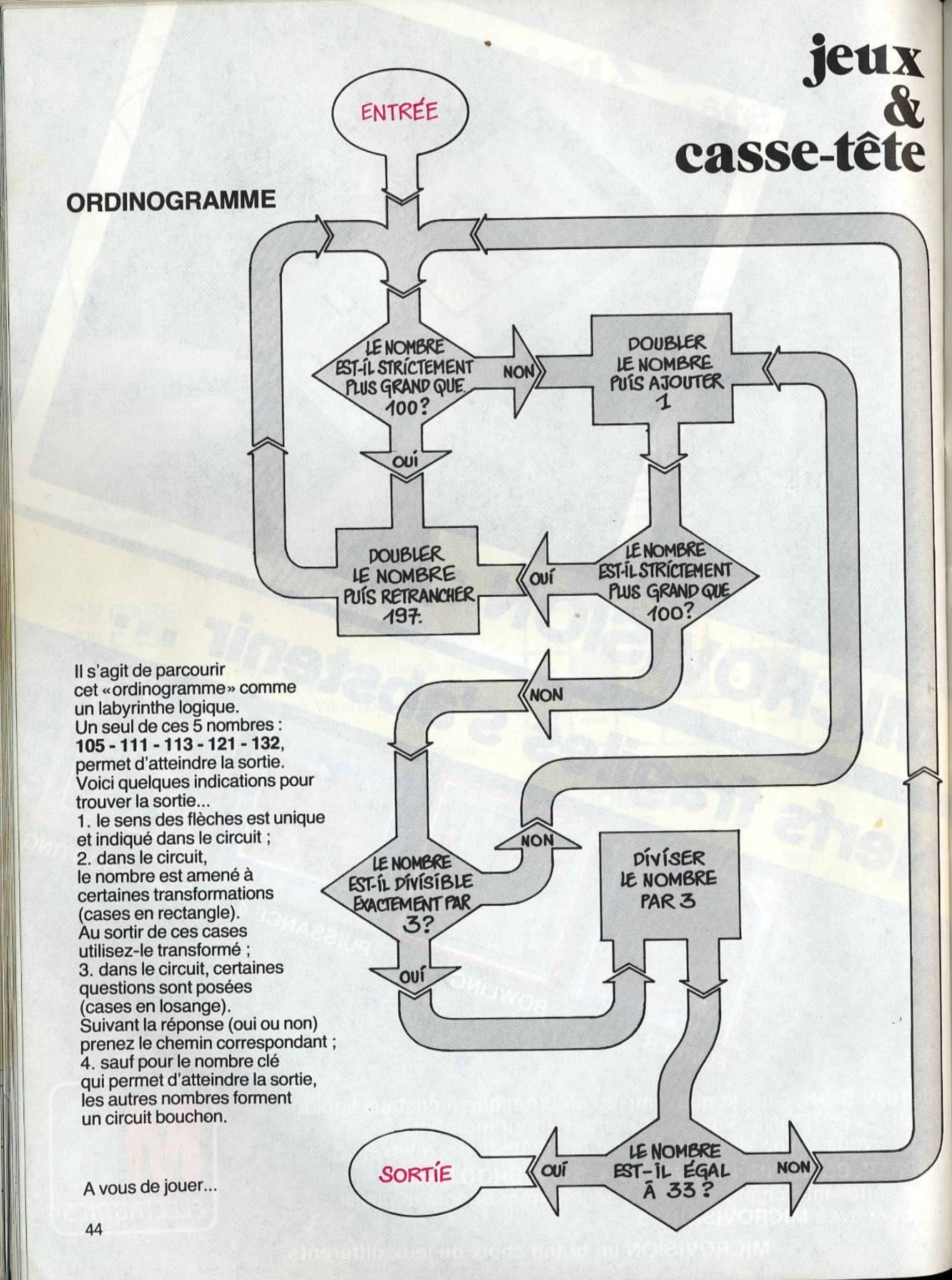
E | N   B | E

I | A   S | ?



solutions page 95

ORDINOGRAMME



Il s'agit de parcourir cet «ordinogramme» comme un labyrinthe logique.
Un seul de ces 5 nombres : **105 - 111 - 113 - 121 - 132**, permet d'atteindre la sortie.
Voici quelques indications pour trouver la sortie...
1. le sens des flèches est unique et indiqué dans le circuit ;
2. dans le circuit, le nombre est amené à certaines transformations (cases en rectangle). Au sortir de ces cases utilisez-le transformé ;
3. dans le circuit, certaines questions sont posées (cases en losange). Suivant la réponse (oui ou non) prenez le chemin correspondant ;
4. sauf pour le nombre clé qui permet d'atteindre la sortie, les autres nombres forment un circuit bouchon.

A vous de jouer...

MOTS CROISÉS

Horizontalement : 1. Un vrai Cochon. — **2.** Achève son parcours à Brest. N'a aucune raison de ménager la chèvre et le chou. — **3.** Travail de maçon. Dans la mer des Antilles. — **4.** Pour un peu, il serait têtu. Spécialiste de marrons glacés dans l'Ardèche. — **5.** Lac qui tombe dans un lac. L'un d'eux ne reste pas muet en fin de journée. — **6.** Lorsqu'il est triste, on l'évite. Septième qui se trouve dans une étable. — **7.** On a fait pi avant lui. Fait pousser les hauts cris. — **8.** Signal de départ. Ne doit pas perdre le nord pour se faire entendre. C'est la fête, mais pas pour nous. — **9.** Une patience qui a des limites. — **10.** Facteur qui figure dans un produit.

Verticalement : 1. Donne des preuves d'affection. — **2.** On ne peut pas être avec lui sans être dérangé. — **3.** Pleine lune. — **4.** La salle à manger d'Io. Font peu de tapage. Tête qui convient au shampooing. — **5.** Son premier ne passe pas inaperçu. Symbole. Sur certaines tables. — **6.** En avant, en arrière. Des faits troublants. — **7.** État chancelant. Toujours sujet. — **8.** Articles définis. — **9.** A besoin de pistons pour conserver sa place. Pour ceux qui ont du travail sur la planche. — **10.** Les oreillons ne la font pas souffrir.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	L	A	P	P	A	R	E	N	T	■
2	E	L	O	R	N	■	B	O	U	C
3	P	I	S	E	■	A	R	U	B	A
4	T	E	T	■	P	R	I	V	A	S
5	O	N	E	G	A	■	E	E	■	Q
6	S	I	R	E	■	E	T	A	■	U
7	P	S	I	■	E	M	E	U	T	E
8	I	T	E	■	S	O	■	T	E	T
9	R	E	U	S	S	I	T	E	■	T
10	E	■	R	H	E	S	U	S	■	E

DES LETTRES AUX CHIFFRES

Dans ces deux multiplications, les chiffres ont été remplacés par des lettres, toujours les mêmes. Sauriez-vous les reconstituer ?

a.

```
     M I
   × P I
   -----
     P L I
   T H E
   -----
   P O L I
```

Pour vous aider, on donne : **I = 6.**

b.

```
       E O S
     ×   C I
     -------
     M I S S
   E M U E
   ---------
   E P R I S
```

Ici, on ne vous aide plus !

solutions page 95

QUI PERD, PAIE

Quatre joueurs sont convenus que chaque perdant paierait aux autres joueurs son tapis, c'est-à-dire le montant exact de la somme que chacun possède.

Ils ont joué quatre parties, chacun des joueurs a perdu une fois. Le jeu fini, les joueurs ont compté leur argent et il s'est avéré que tous avaient la même somme : 160 F.

Quelle somme avait chaque joueur avant le jeu ?

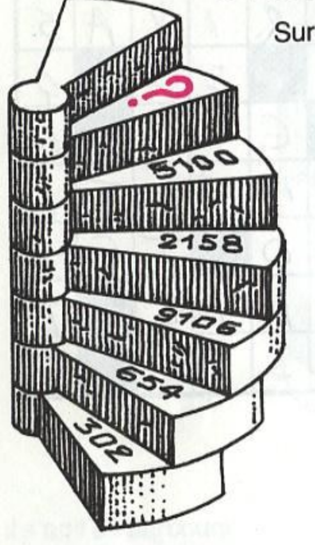


SUITE LOGIQUE NUMÉRIQUE

Déterminez le groupe de chiffres de la dernière case, de manière à ce que l'ensemble fasse une suite logique.

261	258	345	

EN MONTANT L'ESCALIER



Sur les marches de cet escalier sont inscrits des nombres. Ceux-ci se suivent en toute logique. Quel est le nombre qui doit alors apparaître sur la prochaine marche ?

LE MOT CACHÉ

Trouvez un mot de cinq lettres, sachant que dans chaque mot de la liste suivante, il y a une lettre qui se trouve à la même place que dans le mot à découvrir.

R E C T A
L E V E R
N A N T I
P A V É E
N I G E R
L É G E R
P E S O N
L E Ç O N
P A Ñ S E

MOTS CROISÉS-ANAGRAMMES

Horizontalement : 1. Écartent. — **2.** Dormira. — **3.** Li. — **4.** Ovines. — **5.** Use - ruée. — **6.** Récente. — **7.** Suis - sur. — **8.** Te - ion. — **9.** Mine. — **10.** Trissés.

Verticalement : 1. Népotismes. — **2.** In - unes. — **3.** Reversâtes. — **4.** A.R. - tue. — **5.** Draine - E.M. — **6.** Oc - crieurs. — **7.** Tir - urines. — **8.** Ile - nos.



LES COLLIERS DE LUCIE

Lucie dispose de 159 perles. Combien peut-elle faire de colliers de 17 perles et de colliers de 13 perles en utilisant exactement ses 159 perles ?

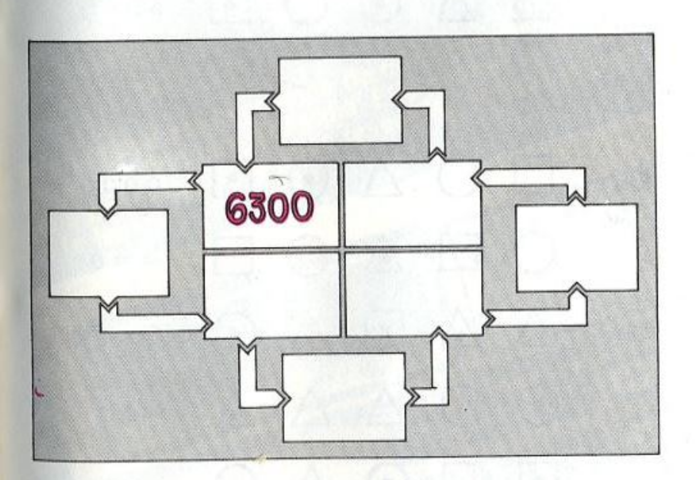


solutions page 97



CALCULEZ AVEC LA MACHINE

Sur votre calculette, affichez le nombre 6 300. En utilisant une fois et une seule, chacune des quatre opérations élémentaires +, ×, : et − ; et une fois et une seule chacun des nombres suivants : 15 - 28 - 210 - 420, il s'agit de revenir au même nombre 6 300 (les opérations et les nombres sont donnés dans le désordre). Le schéma ci-dessous servira de «guide».



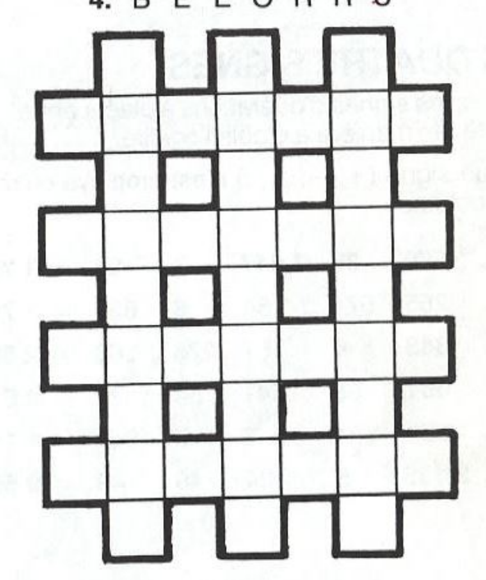
jeux & casse-tête

FAITES VOTRE GRILLE

Les lettres des mots à placer dans cette grille sont données dans l'ordre alphabétique. Reconstituez les mots et faites votre grille... de manière à ce que chaque mot ait un sens.

Horizontalement :

1. E E N P R S T
2. A E E L L S V
3. A E N O S T U
4. B E E O R R U



Verticalement :

1. A B C E E H M O T
2. A E I I L N O P T
3. E E E I N N R S T



jeux & casse-tête



LES QUATRE SIGNES

Trouvez les signes d'opérations à placer entre chaque nombre, de manière à établir l'égalité.

Chaque signe (+, −, ×, :) n'est employé qu'une fois par problème.

a.	589	36	7 647	3	24	= 1 202
b.	265	674	54	6	658	= 7 793
c.	348	6	51	276	568	= 2 500
d.	651	65	541	84	21	= 4 508
e.	256	54	547	7	947	= 1 106
f.	2 135	5	24	746	49	= 9 551

QUI A CHOISI LES CARAMELS ?

André, Bernard, Claude et Daniel se rendent à la confiserie pour dépenser tout leur argent de poche. La vendeuse leur propose des bouchées à 60 centimes, des paquets de caramels à 50 c, des sucettes à 40 c, et des chewing-gums à 30 c.

André choisit 22 unités de sa friandise préférée, Bernard 18, Claude 15 et Daniel 24. Ils mettent leur argent en commun : ils disposent de pièces de 10 F, 5 F et 1 F, et 1 pièce de 50 c et une de 10 c.

Qui a choisi les caramels ?

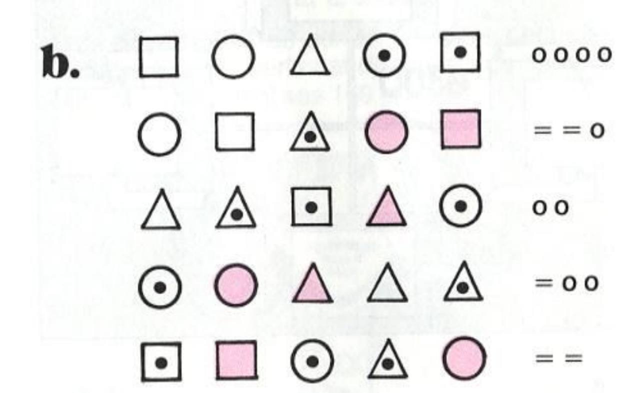


ÉLÉMENTAIRE...

Trouvez la 6[e] ligne constituée de cinq symboles, dont la lecture horizontale correspond au code suivant :

o symbole mal placé ;
= symbole bien placé.

a.						
	▲	⊙	⊡	◬	■	= = o
	⊙	△	○	■	▲	o o o o
	⊡	○	▲	□	⊙	= o o
	◬	■	□	⊡	○	= o
	■	▲	⊙	○	⊡	o o o



solutions page 97



ASTRO
Cet appareil présente un attrait irrésistible pour tous les férus d'astrologie. Premier calculateur astrologique de poche au monde, l'ASTRO calcule instantanément les influences des quatre principales planètes : le Soleil (motivation), Mercure (esprit), Vénus (émotion) et Mars (action). Il fournit des renseignements permettant d'analyser la personnalité de tout individu.
astro
KOSMOS I
Biorhythmie est la science du comportement de la vie en
nction des rythmes d'énergie. Elle permet de discerner les
isons pour lesquelles vous ressentez et vous agissez comme
ous le faites.
KOSMOS MINI-BIO
KOSMOS 1
est un calculateur de poche qui fournit les renseignements biorythmiques concernant une personne quelconque pour toute journée du passé, du présent ou de l'avenir suivant les 3 cycles énergétiques : physique, émotif et intellectuel que tout corps humain suit depuis la naissance.
MINI-BIO
Cet appareil, plus petit et plus léger que votre portefeuille calcule les biorythmes individuels quotidiens et compare les cycles biorythmiques de deux personnes quelconques pour déterminer leur compatibilité quotidienne ou pendant toute une vie.
Distributeur exclusif des calculatrices Kosmos :
Société INTER MODEM, 24, rue Madeleine Michelis
92200 Neuilly-sur-Seine

QUEL EST CE MOT ?



Trouvez un mot de cinq lettres sachant que :

- ce mot a deux lettres communes avec CHAMP, aucune n'occupant la même position dans les deux mots ;
- ce mot a deux lettres communes avec HAREM, une seule d'entre elles occupant la même position dans les deux mots ;
- ce mot a deux lettres communes avec SCALP, une seule d'entre elles occupant la même place dans les deux mots ;
- ce mot a deux lettres communes avec ABCES, une seule d'entre elles occupant la même place dans les deux mots.
- ce mot n'a aucune lettre commune avec TRONC.

Précisons que ce mot est un nom commun singulier.

ÉQUILIBREZ LA PIÈCE

On dispose d'une balance juste, et de 5 masses de 2 g, 4 g, 7 g, 10 g et 15 g.

Sur l'un des plateaux de la balance on place une pièce de 16 g.

Combien y a-t-il de possibilités d'équilibrer cette pièce avec les masses données ?

L'HORLOGE DE PÈRE BASILE

Le 1er juillet 1934, Père Basile constate que le dateur de sa pendule indique dimanche 31, au lieu de dimanche 1er. Il décide de la remettre à jour. Les dateurs peuvent en effet être actionnés par un second remontoir, indépendamment de celui des aiguilles. Le seul problème est que lorsqu'on tourne ce remontoir, les deux dateurs, des jours de la semaine et des quantièmes du mois, tournent ensemble. Lorsque l'un des dateurs avance ou recule d'un jour, le second avance ou recule d'un jour également.

Un tour complet de remontoir fait tourner le dateur des jours de la semaine de 7 jours, donc aussi celui des quantièmes du mois qui se composent de 31 cases.

Combien de tours de remontoir devra accomplir le Père Basile pour que la date affichée par la pendule soit dimanche 1er ?

LE NUMÉRO DU GROS LOT

Monsieur Prosper vient, encore une fois, de gagner le gros lot de la tombola organisée par le comité des fêtes du village. « Il a un truc », disent ses camarades. Interrogé, il indiqua : « J'ai choisi un numéro qui était égal à la somme de ses chiffres, chacun d'eux étant élevé à la puissance de son rang. »

Ainsi, pour le numéro gagnant, 2 427, on avait bien :
$2 + 4^2 + 2^3 + 7^4 =$
$2 + 16 + 8 + 2\,401 = 2\,427$.

Et Monsieur Prosper ajouta : « Je ne connais que deux autres nombres jouissant de cette propriété : 89 ($8 + 9^2$) et 175 ($1 + 7^2 + 5^3$). »

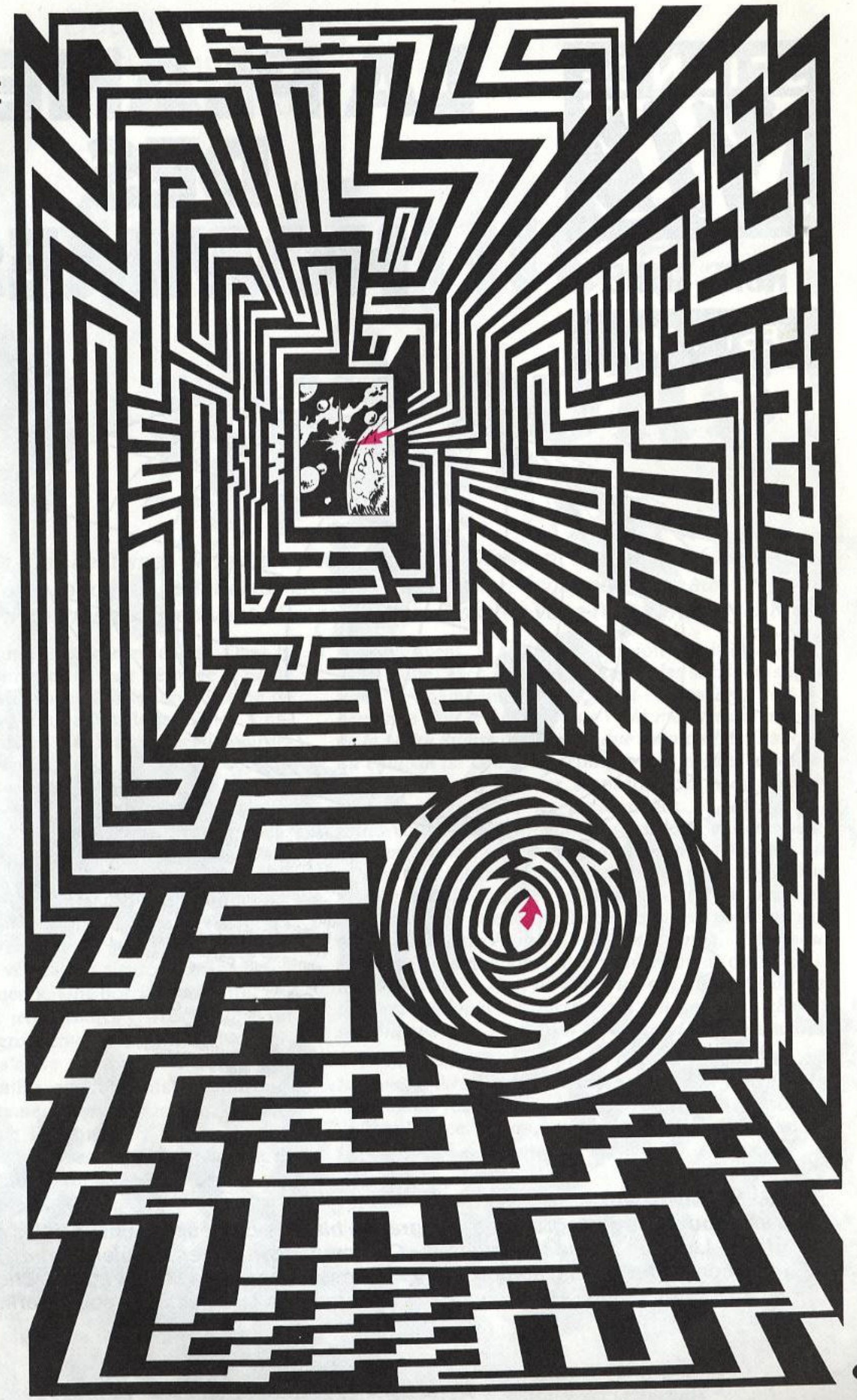


Pourriez-vous dire à Monsieur Prosper si 2 427 est le plus grand nombre jouissant de cette propriété ou s'il existe un autre nombre répondant à ce critère ?

solutions page 97

UNE ISSUE EN PERSPECTIVE

Votre vaisseau spatial est entré malencontreusement dans la «Spirale Maléfique», où l'atmosphère est extrêmement corrosive. Sauriez-vous sortir de ce piège infernal, et retrouver le Cosmos ?



jeux & casse-tête

Découvrez l'univers fantastique des jeux de rôle

tactiques... et dragons!

Tous les week-ends, des centaines de milliers d'Américains deviennent Magiciens, Guerriers ou Voleurs et partent à la conquête de fabuleux trésors. Mais tous n'échappent pas aux dragons, vampires et autres monstres qu'ils doivent affronter. Vous laisserez-vous tenter par l'aventure ?

On est samedi, il est minuit. La rue est calme. Dans la seule pièce encore éclairée de l'école désertée (l'Ecole Normale Supérieure, s'il vous plaît !), une dizaine de personnes sont réunies autour de quelques tables. Chacun semble sur ses gardes... d'autant que des hurlements de loups déchirent le silence de la nuit. De sombres silhouettes se découpent sur le ciel étoilé. De son poste, le guetteur a compris qu'il était temps d'aller réveiller ses compagnons. En quelques instants tous sont prêts à faire face au danger, d'où qu'il vienne. Matahold, le guerrier ; Tédéhur, l'Elfe ; Rob, le voleur ; sans oublier Ultre, le magicien, et Thomas, le clerc. Pas un ne manque à l'appel. L'Elfe sort son épée qui, à peine pointée vers le ciel, se met à flamboyer. Eclairant durement la végétation alentour, où se précisent de sinistres frôlements. Une horrible créature, mi-homme, mi-bête, s'est jetée, toutes griffes dehors, sur Rob le voleur. Cris et grognements deviennent indiscernables. La poussière s'élève autour de la mêlée. Des bêtes jaillissent des taillis environnants en soufflant avec fureur. Chacun tente, selon ses moyens, de faire face. Thomas distribue les coups de masse cloutée. Ultre, un peu en retrait, lance ses sortilèges et la lame de lumière de l'Elfe Tédéhur tournoie et s'abat pesamment en tous sens. Le silence renaît peu à peu. Le combat a cessé, mais le bilan est lourd. Rob le voleur n'a pu être soustrait de l'étreinte griffue du monstre. Matahold, lui, n'est que blessé. Quant aux trois hommes d'armes recrutés la veille, pas un n'a survécu.

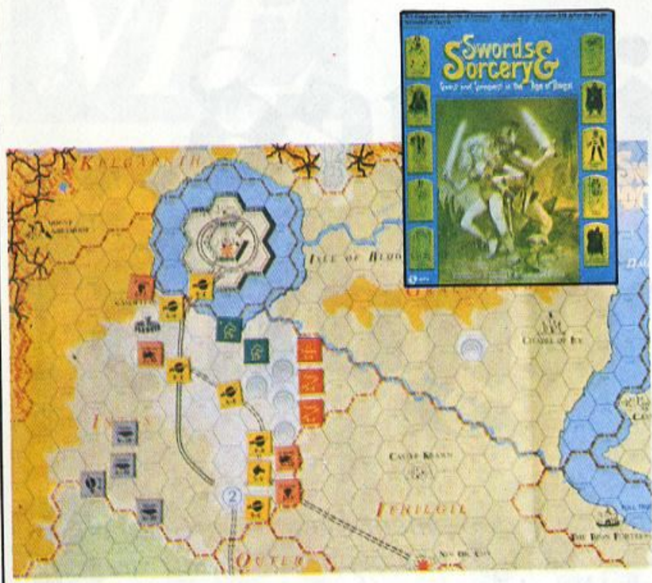
Jean-Luc, alias Tédéhur, dit en soupirant qu'il a bien failli y rester. Il ne savait pas que les loups-garous étaient si forts. A l'autre bout de la table, derrière son petit paravent, le Maître du Donjon sourit en silence. Dès l'aube, avec armes et bagages, les survivants quittent le campement. « *Qu'est-ce qu'on voit ?* » demande l'un d'eux. « *Vous voilà maintenant au pied de la haute falaise ocre-rouge que surplombent les tours du château de Granx* », réplique sans hésiter le Maître du Donjon, qui suit sur sa propre carte les déplacements qu'effectuent les personnages. « *Alors ? Que faites-vous ?* » Les joueurs se regardent. « *Il y a peut-être une galerie souterraine au pied de la falaise, qui rejoint l'intérieur du château* » s'interroge le magicien, en lorgnant du coin de l'œil le meneur de jeu. Impassible, ce dernier attend que les personnages prennent une décision. « *Est-ce qu'on voit un chemin, d'où nous sommes ?* » demande Tédéhur au créateur de ces lieux inhospitaliers. « *Oui, un peu plus loin, sur votre droite, derrière quelques bosquets, vous apercevez un chemin sablonneux* ». « *Bon, bien on le prend* » dit Matahold.

« *Tu ne peux pas prendre cette décision. Tu oublies que tu viens d'être blessé : tu as encore de la fièvre.* » Le meneur de jeu se doit de faire respecter avec soin la vraisemblance. « *Bon, on y va* », confirment les autres personnages. « *Qui marche en tête ?* », a lancé le Maî-

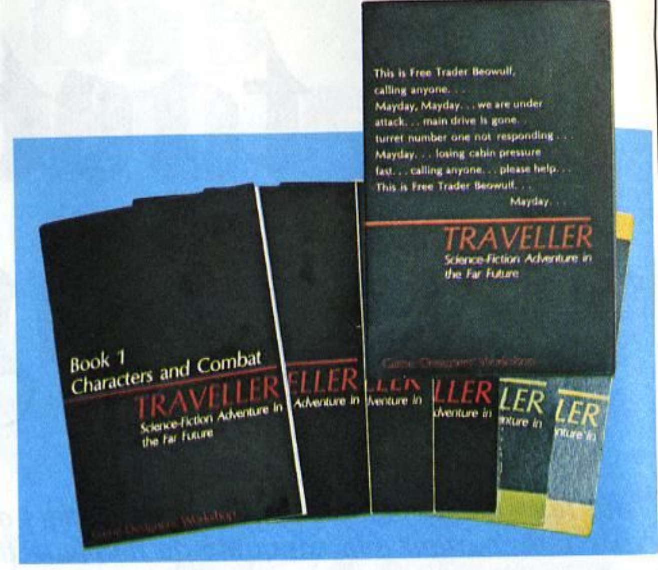


quatre (autres) jeux de rôle

« Donjons & Dragons », pour être le plus célèbre, n'est pas le seul jeu de rôle. Nous en avons retenu ici quatre autres : deux pour les amateurs de wargames, un de science-fiction et un dernier beaucoup plus simple.



Swords & Sorcery : ce jeu, où le fantastique prédomine, combine avec succès le jeu de rôle et le wargame. Se situe dans la lignée de *La Guerre des Anneaux*.



Traveller : un excellent jeu de rôle, qui est le pendant de « D & D » dans le futur. Si vous avez l'âme d'un voyageur intergalactique, ce jeu saura vous séduire.



War of the Ring : tiré du roman de Tolkien, *War of the Ring* replace les joueurs dans l'atmosphère tragique des combats qui se succédèrent pour la domination des « Terres du Milieu ». A mi-chemin du wargame et du jeu de rôle, il se joue à l'aide de pions, de dés et de cartes. Celles-ci représentant des personnages ou des événements. Il peut être joué dans une version centrée sur les personnages ou dans une version qui associe personnages et armées. La règle de ce jeu est disponible en français chez « Jeux Descartes ».



The Sorcerer's cave : un jeu d'exploration simple avec monstres, sortilèges et trésors. Plutôt destiné aux enfants ; il existe un module d'extension qui permet d'étendre les possibilités d'aventures. Enfin, il faut signaler que les joueurs composent eux-mêmes la carte où se déroule le jeu. Il peut ainsi être indéfiniment renouvelé.

(Suite de la page 53.)
tre du Donjon, qui a les yeux rivés sur les cartes et les tableaux qu'il met à l'abri des regards indiscrets derrière un petit paravent. *« Heu... c'est moi »*, dit le Clerc, Thomas. *« J'ai ma masse à la main »*, s'empresse-t-il d'ajouter, se sentant déjà moins en sécurité qu'auparavant. *« Eh bien, vous marchez, vous marchez. Peu à peu la végétation s'épaissit. Le sol devient plus humide et les moustiques zigzaguent dans les taches de lumière que laissent passer les arbres. Le chemin se retourne brutalement vers la falaise et trente pas plus loin, vous voyez une ouverture régulière, qui semble pénétrer dans la montagne ». « — Ah ah !* s'exclame le magicien, qui en est à sa dixième ou douzième expédition, *je vous l'avais bien dit ! »*

Pendant encore plusieurs heures, Bruno le boucher ; Guy, l'employé des Grands Magasins, et Frédéric, l'élève de Normale Sup, continueront à se rapprocher du donjon d'un mystérieux château de légende, où se cachent de fabuleuses richesses.

De quoi s'agit-il ? Ni d'une cérémonie secrète, ni de la préparation d'un film fantastique, mais bien sûr d'un jeu ! Tout simplement... si l'on peut dire ! Et plus précisément de ce jeu de rôle qui nous vient des Etats-Unis, et commence à faire parler de lui en France sous le nom de *« Donjons et Dragons »*. Mais quel jeu ! Peut-on utiliser ce terme pour désigner une expérience collective qui, parfois, ne prend fin qu'avec l'aube ? Sur l'échelle des durées, les parties d'échecs ou de go, qui ont la réputation d'être longues, sont, comparées à *« Donjons et Dragons »*, infiniment courtes.


photo A. Borland
Le guerrier reprend des forces !

En effet, si l'approche et le parcours d'un château peuvent durer de deux à huit heures, il n'est pas rare que la partie s'étale sur plusieurs jours. Et rien n'empêche de concevoir une longue épopée nécessitant des semaines, des mois, voire des années ! Voilà bien de quoi exciter la curiosité de tous les lecteurs de *J. & S.* Surtout quand on peut être sûr qu'il ne s'agit pas d'un « feu de paille », d'une mode surfaite, ou d'un quelconque snobisme. Non *« Donjons et Dragons »* est bien un jeu, un jeu extraordinaire. Peut-être même le précurseur d'une nouvelle conception du jeu. Qui en a été le témoin, ne peut qu'en être convaincu ! Alors, le moment est venu de vous y initier... si toutefois ce n'est déjà fait.

Tentons ensemble d'approcher ce qui caractérise les jeux de rôle et pousse un nombre croissant de personnes à s'y adonner, souvent avec passion. En première approche, les jeux de rôle peuvent apparaître comme des jeux de stratégie, qui engagent un petit groupe de personnes, dans une situation, où elles sont amenées à incarner chacune un personnage. Le tout étant soigneusement codifié par un système de règles. Les termes de « simulation » ou de « jeu théâtral » peuvent également être utilisés pour cerner un domaine où l'expression verbale — la parole — est sans cesse présente. Le terme de « négociation » n'est pas exclu de ces jeux, puisque les joueurs-personnages devront opérer des choix qui engagent l'évolution du jeu et la réalisation des objectifs communs. Voilà pour le langage de l'abstraction. Les définitions présentent la double caractéristique d'être à la fois toujours nécessaires et néanmoins toujours trop abstraites. Aussi faut-il pouvoir replacer tous ces termes dans le champ de notre expérience, de ce que nous connaissons. Dire par exemple qu'au départ *« Donjons et Dragons »* fut conçu comme un « wargame » — un jeu de guerre — tels que vous les connaissez. Une heureuse évolution le conduisant à sa forme actuelle.

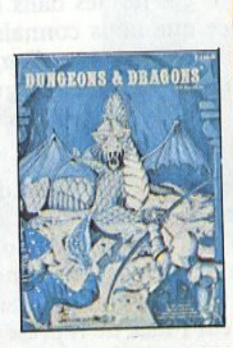
Les jeux de guerre sont sans doute aussi vieux que la guerre. C'est dire s'ils doivent être vieux ! Aussi, peut-être n'est-il pas besoin de remonter jusqu'à l'Antiquité pour les caractériser. La mémoire occidentale les fait remonter à 1780, lorsqu'un maître des pages du Duc de Brunswick eut l'idée de représenter les forces militaires par des figurines et de les faire se combattre sur une table de jeu. Cette naissance des jeux de guerre permit l'élaboration de scénarios militaires qui eurent malheureusement les honneurs de la réalité. C'est le cas du plan Schlieffen pour l'invasion allemande de 1914, comme celui de 1940 pour la campagne de France. Le wargame est bien un jeu de simulation où la fiction et la réalité se côtoient sans cesse. Ce que les jeux de rôle ne manquent pas d'affirmer. Les wargames présentent actuellement deux pôles : le retour vers le passé, la reproduction de batailles qui ont laissé une date dans l'histoire événementielle lointaine (d'*Azincourt* à *Waterloo,* en passant par *Austerlitz)* ou plus récente (du *Jour-J* à *Sinaï 56, 57, 73,* ou même *« Mai 68 »*, plan du quartier Latin à l'appui) ; d'autre part la mise en scène de conflits futurs et hypothètiques comme dans *« Oil war »*, où le pétrole est l'enjeu d'un conflit mondial, ou *« Revolt in the East »*, où les joueurs peuvent conduire le soulèvement des pays de l'Est contre l'URSS.

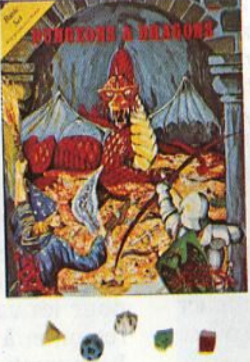
Le phénomène n'est pas seulement commercial et l'on peut dire qu'il y a un réel plaisir à jouer avec les situations que l'on craint ou que l'on espère. Sans doute est-ce la meilleure façon de les dédramatiser ! De fait, les préoccupations mondiales sont au cœur des jeux les plus récents. Le Moyen Age mythique de *« Donjons et Dragons »* lui, nous permet peut-être d'y échapper !

Laissons de côté la psychologie, pour comprendre en quoi « D & D », comme disent les initiés, est un jeu typiquement anglo-saxon. Le traumatisme économique de 1929 a largement contribué à développer les techniques de prévision. Dans les entreprises se sont rapidement installés des jeux de simulation, où les cadres se devaient de prévoir les évolutions du marché. La prospective, une nouvelle science largement pluridisciplinaire, nécessitait de recourir à la reconstitution minutieuse de situations bien réelles, chacun jouant son propre rôle professionnel, pour des plans de batailles, économiques cette fois. Deuxième axe, pour bien situer l'importance du « groupe » aux Etats-Unis : les thérapeutiques collectives. Jacob-Louis Moréno développe

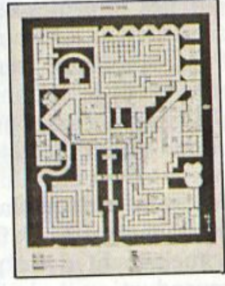
Donjons et dragons

Une des grands paradoxes de « Donjons & Dragons » est qu'il ne nécessite que quelques morceaux de papier et un crayon pour jouer ; mais que pour pouvoir approcher ce jeu, il est conseillé de posséder de nombreux livres qui détiennent toutes les règles et structure du jeu...



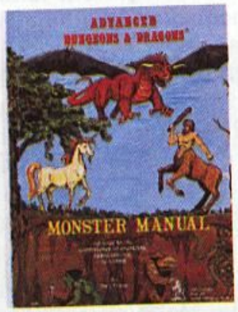






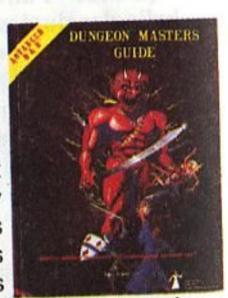


Pour s'initier à « D & D », il n'est pas nécessaire d'acquérir beaucoup de matériel. De ce point de vue, **la boîte de base** est idéale. Elle comprend : un jeu de dés spéciaux, les règles dites « avancées », et le « Module B 1 ». Ensemble qui permet de commencer à jouer immédiatement.



Le livre des monstres : il répertorie plus de 350 monstres avec toutes leurs caractéristiques. Ce livre, véritable catalogue de monstres, constitue une inépuisable mine d'idées pour le Maître du Donjon.

La règle « avancée » : elle rassemble toutes les règles nécessaires au bon déroulement du jeu. Elle permet au meneur de jeu de réaliser un large tour d'horizon, tant au sujet des personnages que des sortilèges. Indispensable pour les joueurs confirmés.



Le guide du maître du donjon : il répond à toutes les questions que les maîtres de donjon peuvent se poser. On y trouve toutes les tables, références et autres détails ayant trait au monde fantastique de « D & D ». Il n'est pas nécessaire pour les joueurs, mais est par contre fort utile pour le maître du donjon.



Les modules : chaque module est une aventure complète, qui permet de jouer immédiatement à « D & D ». Le meneur de jeu y trouve l'ensemble des informations nécessaires à sa réalisation : tables, monstres et trésors que renferme ce donjon.

Les figurines : indispensables aux vrais « fanas ». Elles représentent non seulement les monstres décrits dans le Livre des Monstres, mais aussi les person-


Le Nain guerrier

(Suite de la page 55.)

et théorise le « role playing », ce que nous connaissons mieux sous les noms de psychodrame et de sociodrame.

Il invite les personnes qui présentent des difficultés d'adaptation, soit à jouer leur propre rôle dans une situation particulière, soit à incarner un de leurs proches. Ces jeux de rôle n'ont évidemment du jeu que le nom car leur finalité est loin d'être ludique. Enfin, troisième dimension : c'est la littérature anglo-saxonne et notamment le succès du fantastique et de la science-fiction. En cela, notre pays est en train de combler son retard. Chacun sait que les lycéens d'aujourd'hui sont des passionnés de Science-Fiction et de Bandes Dessinées, pardon, de « B.D. » de « S.F. » ! Et d'ailleurs, le plaisir de s'identifier à un héros de science-fiction ou de bandes dessinées n'est pas loin de « D & D ». Encore qu'aux Etats-Unis ce soit le Fantastique qui domine (1).

Ainsi peut-on résumer la lente éclosion des jeux de rôle. Jeux de guerre, puis jeux de politique-fiction à la poursuite de l'actualité, puis jeux de rôle véritables, avec la naissance de « D & D » en 1973.

Gary Gigax, un cordonnier du Wisconsin (U.S.A.), et son ami Dave Arneson mettent au point un jeu (« D & D » !) qui s'écarte peu à peu des règles du wargame classique. Désormais l'imagination pourra modifier les règles trop figées d'un bon nombre de ces jeux. L'esprit de compétition entre les joueurs laissera une large place à la coopération.

Peu à peu « D & D » prend forme. Rapidement, il devient un jeu qui se déroule sous forme de dialogues ; où les joueurs se concertent pour décider des actions qu'ils mèneront ; les indiquent au meneur de jeu qui, lui, en « tire » les conséquences (aux dés précisément).

C'est le meneur de jeu qui décrit ce qui se passe et ce que voient les personnages. Puis l'échange reprend entre les joueurs... Les parties seront désormais des aventures, que l'on pourra quitter et reprendre au point où on les a laissées. Ainsi, la notion de temps, de parties, disparaît-elle au profit de la création d'un univers parallèle, qui continue d'exister presque indépendamment de vous. En un mot : le rêve ! Gary Gigax est aujourd'hui Président-directeur général de « T.R.S. Hobbies », la très prospère société qui édite et vend « Donjons et Dragons ». C'est dire l'engouement qu'a connu ce jeu depuis 1973, année de sa conception...

Aujourd'hui, à raison de deux ou trois séances par semaine, près d'un demi-million d'Américains y consacrent une bonne partie de leur temps de loisir. Durant les week-ends, les campus universitaires connaissent un regain d'activité, à laquelle les ordinateurs prêtent volontiers main-forte. Les joueurs s'affairent sur les claviers et les grosses machines ne réfléchissent plus qu'à la meilleure façon de chasser les hordes démoniaques qui déferlent dans leurs circuits. Et puis, parfois, le lundi matin, on s'aperçoit qu'une erreur de manipulation a effacé un important programme : le plan d'un château apparaît à la place des précieuses équations jadis stockées. Et pendant ce temps, dans les bois du Maryland, on peut entrevoir d'étranges personnages moyenâgeux errer à la recherche de leurs fantasmes : une identification si bien réussie, que certains joueurs se mettent à porter les vêtements des personnages qu'ils incarnent !

Le jeu commence sur la table de travail de celui qui sera le Maître du Donjon (« Dungeon Master » ou D.M.), c'est-à-dire, le meneur de jeu, l'arbitre incontesté de l'univers qu'il a créé. Son premier travail consiste à planter le décor d'une histoire de son invention. Ainsi doit-il établir un plan précis des lieux que les joueurs seront amenés à parcourir. Sur du papier quadrillé, il dessine le plan d'un château, avec ses salles, ses tours, ses couloirs secrets, et bien sûr situe les trésors qu'il recèle et les monstres qui en sont les gardiens.

Ces derniers sortent des légendes de tous les pays, mais de préférence, ils viennent de l'œuvre impressionnante de J.R.R. Tolkien. En Grande-Bretagne et aux Etats-Unis, les enfants se familiarisent dès leur plus jeune âge avec les aventures de Bilbo le Hobbit, ou celles qui sont contées dans *Le Seigneur des Anneaux.* Cette gigantesque fresque, qui met en scène une multitude de personnages mythiques et de monstres (et qui a demandé treize ans de travail au linguiste Tolkien !) est un inépuisable catalogue de héros et de situations. Il n'y a rien d'étonnant à ce que cette œuvre vienne au premier rang des

(1) *« Heroic fantasy » et « Science fantasy ». Nous connaissons mieux ce dernier aspect sous le nom de « Space Opera » (Opéra de l'Espace) que le film* La Guerre des Etoiles *représente parfaitement. L' « Heroic fantasy » se référant à l'œuvre de J.R.R. Tolkien ou de M. Moorcok (*Elric le Nécromancien*).*



Le Squelette ou Mort vivant



L'Illusionniste

Un démon noir...

Le Paladin sur un cheval lourd

-nages, les armes, trésors et autres accessoires tels que tables, bancs, cruches... Livrées brutes, les amateurs peuvent les peindre selon leur fantaisie. En voici quelques exemples représentatifs de l'étrange univers de « D & D ».



Le Lip Teeth

sources d'inspiration pour les futurs Maîtres de Donjons. Celui-ci doit parfaire son travail. Il doit pouvoir, le moment venu, décrire aux joueurs, les pièces et les couloirs du château et les personnages qu'il y a placés, les pièges, les énigmes et les monstres. Ce faisant, il doit veiller à la vraisemblance : jamais un dragon ne devra être placé dans un couloir qui se révélerait trop étroit ! Dragon qui ne risque pas de souffrir d'isolation sensorielle, car plus de 300 autres monstres peuvent partager le dédale de pièces, de couloirs et de souterrains où il vit ! Des Succubes au baiser mortel, jusqu'aux Gobelins, en passant par les Minotaures aux lourdes haches, tous possèdent des caractéristiques soigneusement étalonnées : force, vitesse de déplacement, résistance. Autant de critères qui les différencient. Les joueurs apprennent vite à ne plus sourire lorsqu'apparaissent les Trolls ou les Lizard Men !... Ils savent que ces monstres peuvent détruire les personnages qu'ils font vivre, parfois depuis plusieurs mois.

CONSEILS PRATIQUES

Hormis l'achat de jeux, que faire dès aujourd'hui pour connaître les plaisirs infinis des jeux de rôle ? Plusieurs possibilités s'offrent à vous :

— contactez la F.F.J.S.S.T. (1)
150, avenue d'Italie, 75013 Paris, tél. : 589.04.23.
La Fédération vous indiquera les lieux où, vous pourrez jouer à « D & D » ou à tout autre jeu de rôle. (N'oubliez pas de composer le 16 - 1, si vous habitez hors de la Région parisienne) ;

— rendez-vous dans les quelques rares boutiques spécialisées, qui offrent de précieux conseils et permettent l'achat de jeux, même par correspondance. C'est le cas de :

• « L'Œuf cube » : 24, rue Linné, 75005 Paris, tél. : 587.28.33 (qui présente également une merveilleuse collection de figurines) ;
• « Jeux Descartes » : 40, rue des Ecoles, 75005 Paris, tél. : 326.79.83 (et ses « relais » régionaux) ;
• « Jeux-thèmes » : 92, rue de Monceau, 75008 Paris, tél. : 522.50.29 (qui organise des démonstrations de jeux de rôle quatre fois par mois).

(1) Fédération Française des Jeux de Simulation Stratégiques et Tactiques.

Encore faut-il que le Maître du Donjon ait bien assimilé son rôle : il ne joue pas contre les personnages ; son but n'est pas de les mettre à mort par tous les moyens. Ce serait facile, sans intérêt et les joueurs ne tarderaient pas à s'éloigner des univers impossibles qu'il leur destine. Son rôle n'est pas, à l'inverse, de faciliter la tâche des personnages. Ainsi doit-il concevoir — avec mesure — un univers où la survie des personnages dépendra davantage de leur habileté, des astuces qu'ils sauront déployer, de la cohésion du groupe, plutôt que des circonstances dans lesquelles ils évolueront. Au cours du jeu, il devra être un observateur attentif, agissant impartialement.

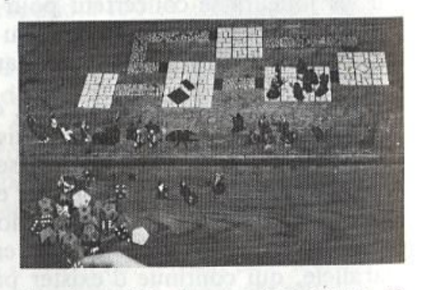
Mais, il ne faut croire que son rôle soit ingrat pour autant. Loin de là. Il est le « Grand Architecte », le Dieu, de l'univers qu'il crée et anime. Son imagination peut être sans limite. Il prépare des villes entières, rue par rue, maison par maison. Des systèmes sociaux entiers, avec ou sans hiérarchie. Tout est possible.

Pour ce faire, il dispose de règles très précises : il en existe aujourd'hui près de mille pages ! Masse d'informations que les joueurs peuvent se dispenser de connaître, mais que tout Maître de Donjon aura à cœur d'apprendre peu à peu. Là encore, rien n'empêche qu'il établisse ses propres règles. Qu'il demeure dans le classicisme ou prône l'innovation, les problèmes que le Maître de Donjon aura à régler seront toujours les mêmes : il doit avoir à sa disposition des listes d'équipements pour les personnages, des tarifs, des tables de résolution des combats, une conception de l'écoulement du temps au cours du jeu, une règle d'appréciation des distances que peuvent parcourir les personnages lors de chaque tour.


Près de 1 000 pages de règles à découvrir peu à peu...

Toutes ces règles fournissent l'infrastructure nécessaire à la cohérence de l'univers qu'il conçoit, afin d'accorder au rêve les traits de la vraisemblance.
Fin prêt, il conviera ses amis à parcourir les chemins tortueux de son imagination.

Les joueurs sont là, et doivent pour commencer créer leurs personnages. A l'aide de trois dés à 6 faces, qu'ils lancent et relancent, ils déterminent leur degré d'intelligence, de force, de sagesse, de résistance, de dextérité et d'ascendant (charisme ou pouvoir moral s'exerçant sur autrui). Entre 13 et 18 de force, le personnage du joueur sera un guerrier. Un haut score en intelligence le portera davantage à être un magicien, en sagesse, un clerc. Les règles permettent de créer des personnages composites, alliant la force et l'intelligence, tels que les Elfes.


Terrain austère, figurines fantastiques et dés très spéciaux !

Ensuite, ils doivent fixer la quantité de dommages que chaque personnage sera capable de supporter. Quantité qui, réduite à zéro, entraînerait la mort du personnage. Il s'avère que le « deuil » est parfois difficile. Certains joueurs quittent la table de jeu, vraiment navrés parce que morts ! Mais ils reviendront bientôt, avec en tête un nouveau personnage prêt à retourner là où gisent les dépouilles de ses prédécesseurs. Cette fois, la nouvelle

projection de soi-même a davantage de chances de sortir victorieuse des ténèbres du Donjon.

Vient ensuite la détermination, toujours à l'aide des dés, de la quantité d'argent dont ils disposent au début du jeu. Avec cet argent, ils vont devoir acheter au Maître de Donjon, le matériel nécessaire au bon déroulement de l'aventure. Ainsi faut-il des torches, si l'on veut parcourir un souterrain. Une corde qui servira à descendre au fond d'un puits, ou éventuellement à attacher des prisonniers. Des pointes de fer et des coins de bois peuvent bloquer les portes ; des perches et des longs bâtons pour tâter le terrain. Un peu de viande, enveloppée dans du tissu huilé, peut être jetée au monstre qui les poursuit et l'arrêter dans sa course. De l'encre, une plume et des parchemins seront de toute première nécessité pour relever le plan du donjon.

Quelques pièces d'argent permettront, au cours de l'aventure, d'acheter des renseignements, de soudoyer un garde ou un geôlier...

Tout est en place. La descente au monde des monstres et des fantasmes commence...

Le meneur de jeu ne raconte aux joueurs qu'un résumé, à dessein incomplet, de l'histoire qu'il a créée et les met en situation à quelques kilomètres du château... « *Voilà,* leur dit-il, *vous êtes dans une forêt, sur un chemin et au loin, vous apercevez une montagne, au sommet de laquelle, se profilent les tours du château...* » Il lance alors ce qui sera tout au long du jeu sa question favorite : « *Que faites-vous ?* » Comme ils devront le faire en permanence pour décider des actions à mener, les joueurs se concertent. Ils parlent maintenant au travers de leurs personnages, utilisent leur « matériel » comme s'il existait vraiment. La question essentielle des personnages envers le Maître du Donjon sera de savoir « ce qu'ils voient ». Par ce jeu de questions-réponses, où les qualités de conteur du meneur de jeu sont prépondérantes, les personnages avanceront et tenteront de conquérir les trésors cachés dans le château. A ce niveau du jeu, seuls comptent : le dialogue, les jets de dés et la sacro-sainte vraisemblance.


photos A. Borland

Un Maître du Donjon qu'il faut savoir écouter...

Partis à l'aventure, les personnages se battront, aimeront, discuteront, chercheront à accroître toujours davantage leur expérience. Une expérience qui, loin d'être perdue, d'aventure en aventure, sera au contraire comptabilisée. Là aussi, des tables permettra d'évaluer l'expérience acquise au cours de chaque phase du jeu. Les « points d'expérience » s'accumulent en fonction du nombre de monstres défaits et de l'importance des trésors découverts. Et pour peu que le personnage ressorte vivant du Donjon, lors de la prochaine aventure, il repartira plus fort : les points d'expérience le faisant accéder à un niveau qui lui permette d'exercer de nouvelles capacités. Ainsi, un magicien passant de la catégorie 1 à la catégorie 2, après avoir accumulé 2 000 points d'expérience peut jeter de nouveaux sorts. Comme dans la réalité, l'expérience le rend moins vulnérable et développe en lui des potentialités nouvelles. On comprend mieux ainsi, la déception de certains joueurs quand ils perdent leur personnage préféré au cours d'une escarmouche !

Cela peut paraître étonnant, mais les chemins de l'identification ont des raisons que la raison ne connaît pas. Petit à petit, presque à votre insu vous vous apercevrez que votre personnage devient de plus en plus une partie de vous-même, que vous réagirez à ce qui lui advient, soit comme dans la vie courante, soit au contraire, comme vous ne le faites jamais. Peu à peu, la magie des jeux de rôle est en train d'opérer... Laissez-la faire !

Enfin, précisons que, pour « D & D », le jeu de dés est très particulier : il se compose de dés à 4, 6, 8, 12 et même 20 faces ! Mais, si vous désirez concevoir de A à Z un jeu similaire, il vous est tout à fait possible de n'utiliser que des dés « normaux », à six faces. D'une manière générale, les dés servent à résoudre toutes les situations qui peuvent se présenter. Le meneur de jeu n'a pas pu les prévoir toutes (et c'est fort bien ainsi). Pour ces cas particuliers, il lancera un dé à 6 faces, en se disant : « *Si je réalise 1, 2 ou 3, je répondrai : « oui » à la question posée. Et 4, 5 ou 6 : « non »*. Dans tous les autres cas, la vraisemblance, les règles de résolution des combats et les autres tableaux, permettront d'avancer dans le jeu.

Un crayon et quelques bouts de papier suffisent pour concevoir un jeu de rôle complet. Au bout de plusieurs années, il rassemblera peut-être, comme « D & D », près de 1 000 pages de règles ! Plus on joue, plus il y a de pages et de matériel. Ainsi, aujourd'hui « D & D » est un jeu que l'on peut acquérir pour moins de 100 F ou, pour lequel la dépense peut avoisiner 2 000 F. C'est le cas, si l'on achète tous les « modules » préparés, les livres et l'ensemble des figurines de plomb représentant les monstres et les personnages.

La règle de « D & D » sera disponible en français fin 1980, mais ce jeu n'est plus seul sur le marché. Quelques autres de la même mouture fleurissent : citons « Gangsters » qui met en scène les figures légendaires des années 30, aux USA, à l'époque de la prohibition ; « Boot Hill » qui reproduit les conflits qui opposaient cow-boys, shérifs et hors-la loi, dans la meilleure tradition du western ; ou « Traveller » qui comblera les amateurs de combats de science-fiction.

Le jeu que vous propose *J & S* dans ce numéro vous permettra de conduire, avec des dés normaux, des combats tels qu'ils se déroulent dans la plupart des jeux de rôle.

Et puis, comme nous sommes très sensibles à la mise en valeur des idées nouvelles, des astuces et des variantes, nos colonnes sont toujours ouvertes aux procédures de jeu que vous pourriez inventer. A vos dés... !

François Marcela-Froideval
Michel Brassinne ●

notre encart : le premier jeu de rôle français

règles du jeu

le château des sortilèges

Depuis des générations et des générations, ce qui reste du château de Doom suscite les plus folles rumeurs. Même à plusieurs jours de marche de ses profondes douves, sa réputation n'est déjà plus à faire. Certains prétendent — non sans quelques raisons — qu'il recèle de prodigieux trésors. De l'or, dit-on. Des pierres précieuses aussi et même, des armes magiques ! Ceux qui colportent à mi-voix de pareilles histoires passent pour être plus bavards que courageux. Mais, au moins, sont-ils encore en vie... Quant aux autres — ceux que l'attrait du mystère ou l'appât du gain attire de plus de cent lieues à la ronde — jamais, jamais un seul ne put porter témoignage de ce qu'il vît, avant que ses yeux ne se referment pour l'éternité. Le seul, dont la vie — par quelque hasard — fut épargnée, revint dénué de toute raison. Il mourut en proie à d'épouvantables visions démoniaques, au seul récit desquelles chacun implorait d'être frappé de surdité !... Légende ou réalité ? Qui sait ?
Voilà ce qu'il fallait que vous sachiez, guerriers et magiciens, clercs ou voleurs, avant que de vous mettre en route à votre tour.

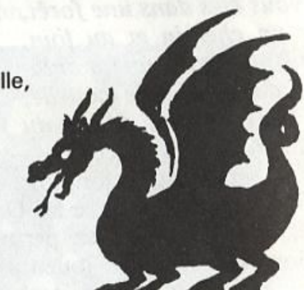
« Le Château des Sortilèges », un jeu de rôle ?

Oui et non ! « Le Château des Sortilèges » est un compromis entre le jeu de rôle, tel qu'il vient de vous être présenté, et la formule du wargame, à laquelle nos précédents numéros vous ont accoutumé. De ce fait, « Le Château des Sortilèges » est une étape intermédiaire vers le jeu de rôle nécessitant un véritable meneur de jeu. Vous pourrez jouer seul, à deux, trois et même jusqu'à six ou sept. Il n'y aura pas de Maître du Donjon. Mais une fois que vous en connaîtrez tous les raffinements, la transition vers le jeu de rôle s'opérera d'elle-même. Il vous sera possible de convier vos amis. D'effectuer pour eux un certain nombre de jets de dés. Bref, de les affranchir d'une fraction importante de l'aspect matériel du jeu. Ainsi, leur permettrez-vous de rêver davantage ! N'est-ce pas là, après tout, la part la plus belle du rôle de meneur de jeu ?

BUT DU JEU : quitter le village à la conquête du château de Doom et y revenir, vivants, ce qui n'est déjà pas si mal, et si possible, les bras chargés de trésors.

MATERIEL : une telle expédition ne s'improvise pas. Il vous faut rassembler tout ce dont vous aurez besoin. Papier, crayon, gomme et même un bol, qui vous servira à piocher — sans regarder ! — les monstres et les trésors qui se présenteront sur votre chemin. Une demi-feuille de papier, que vous garderez à portée de main, sera une « aire de combat et de déplacement ». Elle indiquera en permanence l'ordre de marche des personnages et permettra de visualiser certaines phases de combat. Il vous faudra également établir et tenir à jour les « fiches » de chacun des personnages. Enfin quelques dés à six faces et... cette entorse vivante à la géométrie dans l'espace qu'est le « dé à trois faces ». Il s'agit en fait d'un dé normal, mais dont les résultats se lisent comme suit : 1 ou 2 = 1, 3 ou 4 = 2, 5 ou 6 = 3. C'est là tout son secret. Il en va de même pour le « dé à deux faces » plus rare encore : 1, 2 ou 3 = 1, 4, 5 ou 6 = 2.

PIONS : certains pions représentent soit une bouteille,



un anneau, un collier, une armure, une épée ou une pierre précieuse. Ce sont les trésors.
Autre catégorie : les monstres. Qu'ils vous soient « familiers » ou inconnus, l'expérience vous montrera qu'ils ne sont guère avenants. Certains présentent même une étoile : ce sont des monstres « spéciaux ». Nous verrons en temps utile ce qui les caractérise. Trésors et monstres, après avoir été soigneusement collés sur une feuille de carton, sont découpés et placés dans le bol, pour le tirage.
Enfin, il existe des pions qui représentent les personnages qui s'engagent dans cette aventure. Et un pion de groupe qui les représente tous. En effet, si tous les personnages décident d'un commun accord de battre la campagne tous ensemble, un seul pion — le pion de groupe — les représentera sur la carte. Si un ou deux personnages décident de s'éloigner du groupe, il faudra qu'ils posent leurs pions sur le terrain pour bien marquer la distance qui les sépare du groupe. Enfin si les quatre personnages se séparent, le pion figurant le groupe sera retiré de la carte et seuls les pions de personnages marqueront le plan.

PERSONNAGES : vous pouvez, quel que soit le nombre de joueurs, choisir d'incarner l'un ou l'autre des quatre personnages de cette course au trésor :



le Guerrier : personnage dont la fonction principale est de se battre, à l'aide de sa force musculaire,



le Magicien : il peut jeter des sorts et notamment endormir ou brûler certains monstres. (Voir chapitre « pouvoirs spéciaux »),



le Clerc : son rôle est de soigner, de revitaliser le groupe, grâce à ses « sorts de soin »,



le Voleur : sa dextérité et son flair lui permettent de détecter l'existence de pièges, voire de les désamorcer et, qui plus est, d'ouvrir les portes secrètes.

Tous, selon leurs moyens, participent aux combats.

ARMES : les personnages portent et utilisent 4 types d'armes : l'épée, la dague, la masse et l'arc. Nous verrons ultérieurement qu'il existe des armes magiques. Mais, au début du jeu, les personnages n'en disposent pas. Ils n'ont que les armes classiques qui viennent d'être présentées. Retenons cependant sans plus attendre que les armes infligent des blessures plus ou moins graves suivant leur nature et le résultat d'un jet de dé : l'épée retire au monstre de 1 à 6 points de vie, la dague 1 à 3, la masse 1 à 6 et l'arc 1 à 3.
Ce que résume le tableau I.

	Armes	Dégâts des armes (en point de vie)
1	Dague	**1 à 3** (dé à 3 faces)
2	Epée	**1 à 6**
3	Masse	**1 à 6**
4	Arc	**1 à 3** (dé à 3 faces)

Tableau I : *« Blessures infligées » par les différentes armes (ou « dégâts des armes »). Points calculés en fonction du dé tiré.*

CREATION DES PERSONNAGES : vous avez choisi votre personnage, le type d'arme qu'il utilisera sous peu ? C'est fort bien. Reste à lui prêter vie !
Les joueurs accordent aux personnages qu'ils incarnent des « points de vie ». Pour chaque personnage, c'est son capital-santé, son potentiel vital. Les joueurs déterminent les points de vie en lançant un ou plusieurs dés. Le guerrier lance deux dés à 6 faces et ajoute 1 au total réalisé. Ainsi, le total des points de vie (noté : PdV) du guerrier se situera toujours entre 3 et 13. A trois, il sera très faible, à 13, au sommet de son endurance. Le clerc lance un dé à 6 faces puis un dé à 3 faces (soit de 2 à 9 PdV). Le magicien : un dé à trois faces (soit de 1 à 3 PdV). Et enfin le voleur : un dé à 6 faces (soit de 1 à 6 PdV).

DEPLACEMENTS : dans la campagne, les personnages se déplacent de deux points par tour. Et ce, qu'ils soient isolés ou en groupe. On peut se déplacer dans toutes les directions mais seulement vers des points voisins. Par contre, dans le château, les personnages, isolés ou en groupe, ne se déplacent que d'un point par tour.
Cette fois-ci, vos personnages sont prêts à se mettre en route : vous savez qui ils sont, quelles armes ils utilisent, les dégâts qu'elles infligent, vous connaissez leur résistance physique (PdV) et comment ils se déplacent. Placez-les à votre guise dans le village, leur point de départ commun, dans leur ordre de marche sur la feuille destinée à cet effet. Exemple : le guerrier et le magicien marchent côte à côte, suivis du clerc et du voleur.

QUELQUES NOTIONS ESSENTIELLES : avant de partir à la conquête des fabuleuses richesses du château de Doom, encore faut-il préciser trois notions essentielles. Tant parce qu'elles permettent de bien suivre les règles que parce qu'elles confèrent au jeu une plus grande vraisemblance. Ces trois notions sont : « les points de vie », les « tentatives de coup » et les « blessures infligées ».

1. les points de vie : c'est, nous l'avons vu, ce qui — humainement parlant — correspond à l'endurance. Chaque personnage, au début du jeu, possède à son actif de 1 à 13 PdV. Les monstres en possèdent également. Ceux des joueurs ont été tirés aux dés. Ceux des monstres ont été fixés arbitrairement. Vous retrouverez aisément dans le tableau IV (colonne 1), dit tableau des monstres, le nombre de PdV dont chacun dispose. Au cours des combats, monstres et personnages s'infligeront des blessures plus ou moins graves (on vous avait bien dit que c'était dangereux !). Chaque blessure entraînera la perte d'1 PdV, qui sera immédiatement retranché du total. Ainsi, le total des PdV s'amenuise et le personnage dont le total baisse jusqu'à zéro sera considéré comme mort. Il en va de même pour les monstres, bien heureusement ! Chaque personnage tué sera retiré du jeu. Chaque monstre abattu sera remis dans le bol. Cependant, nous verrons plus avant, coment les personnages peuvent « se soigner », c'est-à-dire comment ils peuvent récupérer tout ou partie des PdV qui leur ont été soustraits au cours des combats. Les caractéristiques des personnages vous ont montré que c'est le clerc qui est habilité à dispenser ces soins.

2. les tentatives de coup (noté t.c) : avant de « terrasser le dragon » qui hante les abords du château, encore faut-il le toucher ! Question de logique. Deux caractéristiques devront rester à l'esprit. Dans le sens d'une attaque menée par un personnage contre un monstre, il faudra tenir compte de la force de l'arme utilisée et de la résistance du monstre. A l'inverse, lors de l'attaque d'un monstre contre un personnage : tenir compte de la force du monstre et de la résistance du personnage. Résistance qui ne s'exprimera pas en PdV ! Mais autrement. Chaque confrontation personnage-monstre étant différente, il conviendra à chaque fois de tester la situation : les dés décideront si la flèche touche ou non le monstre et, à l'inverse, si la griffe de ce dernier traverse ou non l'armure du guerrier. Le hasard préside à la réussite ou à l'échec des tentatives de coup. En cas de réussite, un nouveau jet de dé permettra d'évaluer l'importance des blessures infligées.
Comment faire concrètement ? Prenons un exemple : lors d'un tirage, le dragon a surgi (du bol !). Seul, l'épée à la main, le valeureux guerrier s'approche et tente de porter un coup d'épée au dragon. Va-t-il réussir ? C'est le résultat d'un jet de dé qui va le dire. Mais comme cela dépend aussi de la résistance particulière de ce monstre, il faut consulter un tableau ! Avant de lancer son dé à 6 faces, le joueur consulte le tableau des monstres (tableau IV). Il constate au croisement de la colonne « tentative de coup » et de la ligne « dragon » (col. 3 - ligne 7) une indication notée : « 5 ou + ». Cela signifie que pour toucher le dragon, il faut que le dé indique 5 ou plus de 5, c'est-à-dire 6. Deux cas peuvent alors se présenter. Avec le dé, le joueur réalise 1, 2, 3 ou 4, le dragon n'est pas touché. On peut dire que « sa carapace a résisté », que « le guerrier a frappé à côté » (c'est ce que dirait un meneur de jeu !). Bref, la tentative de coup a échoué. Deuxième et dernier cas : le dé indique 5 ou 6. Victoire ! L'épée a traversé l'épaisse carapace du dragon. Il est blessé. Le joueur, sans plus attendre, lance à nouveau le dé à 6 faces, pour évaluer l'importance des blessures infligées à la bête.

le château des sortilèges

3. les blessures infligées (b.i) : elles dépendent de l'arme utilisée. L'épée, avions-nous dit. Le joueur regarde sur le tableau I « dégâts des armes », et lit en regard de l'arme : « épée — de 1 à 6 PdV ». Le joueur lance le dé. Il réalise 4 par exemple. Le dragon perd donc 4 PdV, qui sont immédiatement retranchés de son capital de départ. Mais quel est-il ? Tableau IV, col. 1, ligne 7 : le dragon a 15 PdV. L'opération est une simple soustraction : 15 — 4 = 11. Il reste 11 points de vie au dragon. C'est dire qu'il est encore bien vivant ! Et qu'il ne va pas se gêner pour frapper à son tour. Le dragon opère de la même manière que le guerrier. Il fait une tentative de coup, en considérant la résistance du guerrier (tableau II) : « 5 ou + » pour que la t.c réussisse sur un guerrier. Le dragon lance le dé (l'un des joueurs lance le dé pour lui). Le dé amène 5. La t.c est donc réusssie. Puis, il lit tableau IV - col. 2 - ligne 7 : « 1 à 6 + 1 ». Il relance le dé et réalise 2 : 2 + 1 = 3 : le guerrier perd 3 PdV. Il en avait 6, par exemple, au départ. La soustraction 6 — 3 = 3, indique qu'il ne lui reste désormais que 3 PdV. Autant dire qu'il est temps que le clerc jette son « sort de soin » !

Personnages	Tentatives de coup d'un monstre (tirage à réaliser pour que le coup porte)
Guerrier	5 ou +
Magicien	3 ou +
Clerc	4 ou +
Voleur	4 ou +

Tableau II : « Tentatives de coup » contre les personnages. Tirage avec un dé à six faces.

On comprend mieux ainsi, par l'intermédiaire de cet exemple, que les trois notions — « points de vie », « tentatives de coup » et « blessures infligées » — sont parfaitement liées entre elles. Une bonne réalisation des règles du jeu et de la succession des lancers de dés dépendent d'une claire compréhension de ces notions.

parcours vers le château

Quand le jeu de l'Oie recueillait nos préférences, nous savions qu'à chaque case était attribué un événement simple, fixé une fois pour toute. Ici, lorsque le groupe d'aventuriers pose le pied sur l'un des points de la carte, il ne sait pas ce qui l'attend. La première alternative est celle de la forme du point sur lequel vous vous aventurez. Lors d'un déplacement le personnage isolé ou le groupe tout entier arrive sur un nouveau point. Il peut s'agir d'un point carré ou triangle. (Les points ronds ne déclenchent aucun événement.)

1er cas : arrivée sur un point triangle : un joueur lance le dé pour tout le groupe (ou pour lui d'abord s'il est isolé). Le résultat du lancer indique l'événement produit. De 1 à 4 : rien ne se produit. 5 : tirez un pion du bol — obligatoirement un monstre. Si c'est un trésor, le remettre dans le bol. 6 : tirez deux pions du bol, dont l'un sera obligatoirement un monstre (donc, soit un monstre et un trésor, soit 2 monstres !). Voir le tableau III, où sont résumées les explications qui précèdent, sous la mention « point triangle ».

2e cas : arrivée sur un point carré : là encore, le joueur qui représente le groupe ou l'éventuel joueur isolé lance un dé à 6 faces. 1, 2, 3 : il ne se passe rien, le personnage isolé ou le groupe qui a réalisé ce jet de dé peut continuer sa progression vers d'autres points. 4 : le groupe tire un monstre du bol. 5 : le groupe tire 2 pions du bol, sans condition. 6 : le groupe tire 3 pions, également sans spécification. Ces explications sont résumées dans le tableau III sous la mention « point carré ».

Point triangle			Point carré		
Résultat du jet de dé	Evénement	Condition	Résultat du jet de dé	Evénement	Condition
1	rien	—	1	rien	—
2	rien	—	2	rien	—
3	rien	—	3	rien	—
4	rien	—	4	tirez 1 pion	—
5	tirez 1 pion	Obligatoirement 1 monstre	5	tirez 2 pions	—
6	tirez 2 pions	au moins 1 monstre	6	tirez 3 pions	—

Tableau III : Evénements aléatoires se produisant lors des déplacements sur des points triangles ou carrés.

Il existe cependant une condition, valable pour l'ensemble des tirages qui s'effectuent lorsque les personnages sont en dehors du château. Les trésors que l'on ne peut tirer que dans le château doivent être remis dans le bol. Les autres peuvent être conservés. Dans la campagne, les personnages peuvent conserver ou utiliser les trésors suivants : « armure », « collier ou anneau magique », et « fiole de soin ». Tous les autres doivent être remis dans le bol. Une fois à l'intérieur du château, tous les trésors peuvent être conservés ou utilisés. (Ces indications sont reportées sur les tableaux consacrés aux trésors.)

DEMONS : quand un monstre surgit au cours d'un tirage, deux possibilités s'offrent aux personnages : fuir ou combattre. Si vous décidez de fuir, sachez qu'à deux exceptions près, tous les monstres tenteront de vous rattraper. Certains sont très agiles, d'autres moins. Consultez le tableau IV - colonne 5, pour vous rendre compte de leurs capacités de déplacement. Pour fuir, le groupe dispose de 1 à 3 points de déplacement. Lancez le dé à « trois faces ». Mais avant d'effectuer ce lancer, il vous faut estimer vos chances de fuite. Contre un démon, qui n'a qu'un point de déplacement, vous avez des chances, mais pas de certitude. Contre un Balrog : impossible de fuir. Il se déplace toujours de quatre points !
Exemple : le pion de groupe représente l'ensemble des personnages sur la carte. Un monstre surgit : c'est un Gobelin. Sa capacité de déplacement est de 2. Vous décidez de fuir plutôt que de combattre. Lancez le dé à trois faces. Le dé amène « 3 », le maximum. Dans ce cas, avancer le pion de groupe de trois points. Le monstre est remis dans le bol. Tout va bien.
Autre possibilité : le dé à trois faces amène 1 ou 2 ! Déplacez votre pion de deux cases où vous voulez. Dans ce cas, le Gobelin vous rattrape et le combat est obligatoire. Par contre, puisqu'il est « dans votre dos », il frappe le premier. Réalisez le combat et effectuez un nouveau tirage, selon la forme du point d'arrivée.

COMBATS : souvent, il vous faudra combattre. Les personnages isolés à une ou deux cases du reste du groupe pourront participer au combat, s'ils le désirent ! Au-delà de cette distance, ils ne le pourront pas. Sur la feuille blanche où sont dis-

posés les pions en ordre de marche, regardez qui pourra frapper en premier. Jamais les quatre ne frapperont en même temps. Deux, au plus, peuvent frapper en même temps le monstre qui se présente. La séquence de combat se déroulera ainsi : les deux premiers personnages frappent, puis le monstre, enfin les deux autres personnages. La procédure est inchangée : d'abord les tentatives de coup, puis l'évaluation des blessures infligées, si les t.c ont été réussies.

Types de monstre	Points de vie	Blessures infligées par les monstres (en points de vie)	Tentatives de coup contre les monstres	Capacité de déplacement (poursuite)	Monstres « spéciaux »
Squelette	4	1 à 3	2 ou +	1	non
Zombie	5	1 à 3	3 ou +	1	non
Goule	5	1 à 3 + 1	4 ou +	2	non
Fantôme	4	1 à 3 + 1	5 ou + (arme magique)	1	oui
Vampire	6	1 à 6	5 ou +	2	oui x
Troll	12	1 à 6	4 ou +	1	non
Dragon	15	1 à 6 + 1	5 ou +	3	oui
Loup-garou	5	1 à 3	4 ou + (arme magique)	1	oui
Gobelin	2	1 à 3 + 1	3 ou +	1	non
Orque	3	1 à 6	3 ou +	1	non
Momie	6	1 à 3	5 ou + (arme magique)	0	oui
Balrog	10	1 à 6	6	4	oui x
Géant	12	1 à 6	4 ou +	3	non
Démon	9	1 à 6 + 1	5 ou +	1	oui x
Succube	6	— 1 point de vie définitif pour le personnage	4 ou +	2	oui x
Chimère	6	1 à 3	4 ou +	2 (2 attaques par tour)	non
Sphynx	6	1 à 6	3 ou +	0	non
Centaure	6	1 à 6 (1er coup) 1 à 3 (2e coup)	3 ou +	2 (2 attaques par tour)	non
Méduse	6	1 à 3	4 ou +	1 (pétrifie)	non x
Sorcier	4	1 à 3	4 ou +	2 (+ sort)	oui

Tableau IV : caractéristiques des monstres.

Notons enfin que, le Démon, le Balrog, la Succube, le Vampire et la Méduse, frappent toujours en premier (x dans le tableau ci-dessus). Ainsi que tous les monstres devant lesquels vous avez essayé de fuir sans succès.

le château des sortilèges

12 1à6
3 GÉANT 4

Nombre de points de vie du monstre.

Blessures infligées par le monstre au personnage. Lire « de 1 à 6 points de vie ».

Valeur minimale à réaliser avec un dé à 6 faces pour considérer si la « tentative de coup » est réussie (donc 4, 5 ou 6).

Potentiel de déplacement.

2 5
GUERRIER

Valeur minimale à réaliser par le monstre pour considérer si la « tentative de coup » est réussie (donc 5 ou 6).

Potentiel de déplacement.

Tableau V – Arbre des événements au cours des déplacements et des combats.

Pages 65-72 manquantes
(encart "Le château des sortilèges")

MONSTRES « SPECIAUX » : les pions de monstres qui présentent une étoile sont des monstres un peu spéciaux. Ils possèdent la redoutable caractéristique de ne pouvoir être touchés qu'avec des armes magiques. L'arme magique est un trésor que l'on ne peut acquérir que dans le château. Si vous n'en possédez pas, votre seul salut est dans la fuite, voire dans la dispersion temporaire du groupe. Le combat étant impossible, il vous faudra tenter de fuir à chaque tour, sous les coups du monstre. Ces monstres sont le Loup-Garou, le Fantôme et la Momie.

D'autres possèdent des maléfices très particuliers :

— la Succube annule définitivement un point de vie à chaque personnage qu'elle parvient à blesser ;

— la Chimère et le Centaure frappent deux fois par tour ;

— la Méduse pétrifie (voir soins) : après avoir réussi sa tentative de coup, si la Méduse réalise 5 ou 6, le personnage est pétrifié !

— enfin, le Sorcier qui, une fois qu'il a réussi sa tentative de coup lance deux fois le dé : une fois pour les blessures infligées, une seconde fois pour « endormir » le personnage. Il faut qu'il réalise 5 ou 6 au second jet. Pendant un tour le personnage ainsi ensorcelé dort tranquillement, ne peut ni fuir, ni combattre.

POUVOIRS SPECIAUX DU MAGICIEN : le Magicien peut endormir les monstres, mais pas à chaque tour. Il pourra tenter de lancer ce sortilège une fois tous les 5 tours, en plus de ses coups de dague habituels. Il lance un dé et doit réaliser 5 ou 6, sans devoir réaliser de tentative de coup. Le monstre est alors endormi pour deux tours consécutifs, au cours desquels les personnages tenteront de le tuer. Plus difficile : il peut essayer de brûler le monstre. Pour ce faire il doit réaliser 6 au dé.

SOINS : avant de vous répartir les trésors, à l'issue d'un combat dont vous êtes finalement sorti vainqueur (!), c'est le moment de panser vos plaies. Rassemblez-vous autour du Clerc qui va dispenser généreusement ses sorts de soin ! Il va redonner aux personnages quelques points de vie. Pour chaque personnage, le Clerc lance un premier dé. S'il réalise 1, 2, 3 ou 4 : les personnages garderont les séquelles du combat.

Par contre, s'il amène le dé sur 5 ou 6, il le relance immédiatement pour savoir combien chaque personnage récupère de PdV (sans toutefois dépasser son score initial en PdV). Le Clerc en est le premier bénéficiaire.

L'autre manière de se soigner est d'utiliser les fioles de soins que l'on tire en piochant. Les fontaines de soins qui sont dans le château accordent les mêmes « soins ». Nous les verrons avec les trésors.

Enfin, le Clerc peut « dépétrifier » les personnages atteints par la Méduse s'il se trouve au même endroit qu'eux. Il lance un dé : le 6 dépétrifie le personnage. S'il ne réussit pas, il peut réessayer tous les trois tours. Il peut aussi décider de l'abandonner. Mais s'il reste sur place, en compagnie ou non d'autres joueurs, il continue à chaque tour d'effectuer des tirages (tableau III, points triangles) pour voir s'il apparaît de nouveaux monstres.

dans le château de doom

Vous voici enfin parvenus dans le château de Doom, où les vraies richesses vous attendent. Cependant, elles sont bien gardées : toutes recèlent un piège soigneusement dissimulé ! Le Voleur, dont l'une des spécialités est la détection de pièges, va donc entrer en action.

détection d'un piège : le voleur jette un dé à 6 faces. Si le dé amène 5 ou 6, le Voleur détecte un piège. Avec 1, 2, 3 ou 4, il ne détecte rien. Cela signifie qu'il est si bien caché, qu'il n'a pu le déceler. Le piège est donc prêt à fonctionner dès que les personnages entreront... Revenons au cas où le Voleur a détecté la présence d'un piège. Il va tenter de le désamorcer. Le joueur qui incarne le Voleur lance à nouveau le dé à 6 faces. S'il réalise 3, 4, 5 ou 6, le piège est désarmorcé. Ouf ! Que par malchance 1 ou 2 apparaisse, et le piège fonctionne. Le Voleur en sera souvent la première victime (voir le tableau VI - dégâts des pièges). Si le piège est désamorcé, les personnages peuvent entrer sans crainte aucune dans la pièce, si toutefois ils ne sont pas morts. L'autre cas, nous l'avons effleuré, est celui où le Voleur n'a rien détecté. Les personnages se concertent, décident ou non d'entrer dans cette pièce. Disons qu'ils sont aussi courageux que téméraires : ils entrent. S'arrêtent sur un point carré. Que va-t-il se passer ? Dans cette pièce ils peuvent voir apparaître un monstre (et donc fuir ou combattre), découvrir un trésor, et notamment une fontaine magique ; ou bien encore faire fonctionner le piège qui n'a pas été désamorcé. Une nouvelle fois, le dé à 6 faces va parler :

— 1, 2 ou 3 : ils relancent un dé et consultent le tableau III - mention « point triangle ».

— 4 ou 5 : ils relancent un dé et consultent le tableau III - mention « point carré ».

— 6 : le piège fonctionne (se reporter au tableau VI « dégâts des pièges »), sauf si le piège a été désamorcé ou a déjà fonctionné. Si le piège fonctionne on relance le dé, en consultant la table suivante.

Dé	Pièges	Dégâts causés
1	Une trappe s'ouvre	Le personnage qui était devant la porte (le Voleur ?), ou est entré le premier, perd 1 à 2 PdV (dé à 2 faces) en tombant dans la trappe.
2	Piège à flèche	(idem ci-dessus). Il perd 1 à 3 PdV (dé à 3 faces).
3	Piège à flèche empoisonnée	(idem ci-dessus). Il perd 1 à 3 PdV + 1.
4	Chute de pierres	(idem ci-dessus). Il perd 1 à 6 PdV.
5	Le piège a du mal à se déclencher	Relancez le dé.
6	Explosion	Tous les personnages perdent de 1 à 6 PdV.

Tableau VI — Dégâts des pièges

N. B. Le personnage qui est devant la porte ou entre le premier est obligatoirement le Voleur, s'il échoue dans sa tentative de désamorçage.

LA SALLE MAGIQUE : à l'angle N.O. du château elle a une porte secrète en forme de « S » que seul le Voleur peut ouvrir en réalisant 5 ou 6 au dé à 6 faces. Parvenus à l'intérieur sur un point carré, les personnages doivent piocher, et réaliser un tirage comportant au moins un trésor et un monstre « spécial » (muni d'une étoile).

le château des sortilèges

LES TRESORS : après avoir fait tant de rencontres aussi peu chaleureuses, il est bien naturel que vos efforts soient récompensés comme ils le méritent. Parmi les trésors, on distingue 5 catégories : les armures magiques, le collier ou l'anneau magique, les pierres précieuses et l'or, les armes magiques (tant attendues elles aussi) et, enfin, les fioles de soins et fontaines magiques.

Trésor : Armure magique. Jet de dé :	Chaque personnage découvre une armure magique à sa taille !
1, 2 ou 3	Retirez 1 unité à vos futures blessures.
4, 5	Retirez 2 unités à vos futures blessures.
6	Retirez 3 unités à vos futures blessures.

Tableau VII - A

Trésor : Collier ou anneau magique. Jet de dé :	Effet sur celui qui décide de le porter :
1, 2	Rien ne se passe, pour l'instant. Relancez le dé au tour suivant.
3	Retirez une unité aux blessures que vous infligeront les monstres (unités cumulables avec l'armure magique).
4	Sommeil : le joueur s'endort pour 2 tours.
5	Relancez le dé.
6	Neutralise les poisons (des flèches et des fontaines magiques).

Tableau VII - B

Trésor : Pierres et or.	Selon le dé, vous acquérez :
6	un diamant
5	un topaze
4	un rubis
3	une émeraude
2	un saphir
1	de l'or. Relancez le dé et multipliez la valeur qu'il indique par 10. C'est le nombre de pièces d'or.

Tableau VII C

Trésor : Armes magiques	Vous entrez en possession d'une « Arme + »
1	une « épée + 1 »
2, 3	une « dague + 1 »
4	une « épée + 2 »
5, 6	une « masse + 1 »

Tableau VII - D

Au cours du jeu, des joueurs peuvent décider d'échanger leurs « richesses » respectives. A eux d'en fixer la valeur. A titre indicatif, on peut admettre qu'un saphir vaut 20 pièces d'or, une émeraude 30, un rubis 40, une topaze 50 et un diamant 60. Quant aux armes magiques, une ou deux aventures vous permettront aisément d'en évaluer la valeur.

Trésors : Fioles de soin (1) et fontaines magiques (2)	Effets sur les personnages
5, 6 Revitalisation	Nouveau jet de dé à 6 faces pour savoir de combien vos PdV sont augmentés.
4 Potion de force	Pendant 5 tours : — les blessures infligées par vos armes augmentent de 1, — ajouter 1 à vos tentatives de coup.
3 Potion de vol	Pendant 5 tours, les personnages qui en boivent échappent au combat, s'ils le désirent en s'envolant. Le monstre ne peut les poursuivre.
2 Eau	C'est de l'eau : effet désaltérant ! Ça ne vous avance à rien, mais c'est tout de même mieux que le poison (cf ci-dessous).
1 Poison	Nouveau jet de dé pour déterminer la perte en PdV (uniquement dans le château).

Tableau VII - E

(1) Les fioles de soin trouvées hors du château correspondent à une dose unique, pour un tour et pour un personnage. Celles du château, plus grosses, peuvent abreuver tous les personnages (et pour 5 tours).
(2) Les fontaines magiques ne se trouvent que dans le château.

Certains trésors ne peuvent être conservés après le tirage que si les personnages sont dans le château : il s'agit des pierres précieuses et de l'or. Les fontaines de soin ne peuvent poser ce genre de problème, puisqu'elles se trouvent dans les pièces du château, et uniquement là. Une fois dans le château, tous les trésors peuvent être conservés ou utilisés. En ce qui concerne le collier ou l'anneau magique, le personnage doit décider s'il le passe. Ensuite, il lance le dé et consulte le tableau VII-B ! Le sortilège une fois fixé est définitif. On peut avoir un

anneau par doigt et plusieurs colliers. En ce qui concerne les « armes magiques », quelques explications s'imposent, car il n'est pas dit que ces armes soient immédiatement bénéfiques.

Mais voyons d'abord ce qu'est une « arme + ». Vous savez maintenant que lorsqu'une tentative de coup s'avère positive à la suite d'un jet de dé, un nouveau lancer est nécessaire pour déterminer les blessures infligées par l'arme dont vous disposez. Une épée normale défalque 1 à 6 points de vie au monstre. Avec une épée + 1, vous ajoutez 1 point au résultat du dé, avec une épée + 2, 2 points. Ainsi, les blessures infligées varient de 2 à 7 avec une « épée + 1 », et de 3 à 8 avec une « épée + 2 ».

Avant d'acquérir ces capacités, une ultime épreuve est réservée aux personnages... Après avoir déterminé l'arme magique acquise, le personnage relance le dé. S'il fait apparaître 2, 3, 4, 5 ou 6 : rien ne se passe. S'il fait 1, le personnage devient subitement « mauvais » et essaye systématiquement de tuer tous les autres personnages pour s'emparer de leur trésor.

Ensuite l'arme magique est définitivement contrôlable et à votre service.

Dans le tableau VII - E sont expliqués les effets des fioles de soin et fontaines magiques. Ainsi, les joueurs pénètrent dans une pièce. Ils voient une fontaine magique. L'un d'entre eux peut se dévouer pour y goûter. Il boit, puis le joueur lance un dé (voir tableau). Une fois déterminée, la nature de la fontaine ne change plus. Les autres personnages peuvent alors éventuellement en profiter. Si l'on tire 4 dans une pièce, pour une fontaine magique, elle sera toujours une « potion de force » pour celui qui en boit.

Une fois le château visité en tous sens, il ne vous reste plus qu'à retourner au village, chargé de vos trésors...



exemple

Brève rencontre... sur un point carré.

Abréviations utilisées :

— PdV : points de vie
— G, M, C, V : initiales des personnages
— b.p : blessures possibles
— b.i : blessures infligées
— t.c : tentatives de coup
— ! : réussie
— o : ratée
— t.c/ : t.c contre...

1° Situation avant le déplacement des personnages :

	PdV	Armes	b.p	t.c monstre réussie à :
G	8	épée	1-6	5 ou +
C	3	masse	1-6	4 ou +
M	6	dague	1-3	3 ou +
V	6	épée	1-6	4 ou +

Ordre de marche : G et V suivis de M et C.

2° Déplacement : sur un point carré.
— jet de dé : 5. Table III indique tirage 2 pions. Résultat : un Orque et une fiole de soin. Choix : combat.

3° Vérification des caractéristiques de l'Orque au tableau IV. Col. 1, 2, 3 et 5 - ligne 10.
— 3 PdV
— b.p Orque : 1 à 6
— t.c/Orque ! à 3 ou +
— pas de croix : les personnages frappent en premier.

4° Combat : G et V frappent.
t.c de G = 6 : t.c. !
t.c de V = 1 t.c o
b.p. par G : 1 à 6 ; dé : 2
b.i à l'Orque : 2
PdV (Orque) - b.i (par G) = 3 − 2 = 1
nouveau total Orque : 1 PdV.
L'Orque, bien que blessé, vit toujours. 2 des 4 pers. ont frappé, c'est au tour de l'Orque.

5° Combat : l'Orque frappe contre celui qui vient de rater sa t.c, c'est-à-dire V.
t.c Orque/V : 4 t.c !
b.p. Orque : 1 à 6 ; dé : 3
b.i à V = 3
PdV de V − b.i = 6 − 3 = 3
Nouveau PdV de V : 3

6° V recule. G et C frappent.
t.c de G : 4 t.c !
t.c de C inutile : l'Orque n'avait plus qu'1 PdV, la b.i par G est 3 après lancer de dé.
— L'Orque est mort.

7° Soins.
Seul V a été blessé. Le Clerc s'approche et tente de lancer un sort de soin : il doit réaliser 5 ou 6 avec un dé. Jet : 5 ! Il relance le dé pour savoir combien de PdV le V récupère. Dé : 5.
3 + 5 = 8. Mais V n'avait que 6 PdV au début du jeu. Il ne peut en avoir plus. V revient à son PdV initial. La fiole de soin est inutile et ne peut être utilisée au tour suivant : elle est remise dans le bol.
Le groupe peut repartir.

F. M.-F. ●



cryptographie

le "vigenère"

Vous avez maintenant, nous en sommes convaincus, acquis une certaine expérience de la cryptographie. Poursuivons notre excursion, avec le Vigenère. Ce système de chiffrement fort simple, était déjà connu au XVIe siècle... Regardons.

Diplomate averti, Blaise de Vigenère représenta, au XVIe siècle, avec éclat, le roi de France auprès des différentes cours étrangères. Pour communiquer avec Paris, c'est lui qui, le premier, eut l'idée de dénaturer, une par une, les lettres d'un texte en clair, au moyen d'un tableau et d'une clef. Le chiffre carré était découvert ! Cette méthode fit fortune et les messages secrets adressés par les agents du duc d'Orléans qui furent, en 1899, versés à la Haute-Cour de justice étaient toujours chiffrés en Vigenère.
Voici, à titre documentaire, le tableau historique utilisé par les émissaires du duc d'Orléans :

A	B C	D E	F G	H I	J K	L M	N O	P Q	R S	T U	V W	X Y	Z A
B	C D	E F	G H	I J	K L	M N	O P	Q R	S T	U V	W X	Y Z	A B
C	D E	F G	H I	J K	L M	N O	P Q	R S	T U	V W	X Y	Z A	B C
D	E F	G H	I J	K L	M N	O P	Q R	S T	U V	W X	Y Z	A B	C D
E	F G	H I	J K	L M	N O	P Q	R S	T U	V W	X Y	Z A	B C	D E
F	G H	I J	K L	M N	O P	Q R	S T	U V	W X	Y Z	A B	C D	E F
G	H I	J K	L M	N O	P Q	R S	T U	V W	X Y	Z A	B C	D E	F G
H	I J	K L	M N	O P	Q R	S T	U V	W X	Y Z	A B	C D	E F	G H
I	J K	L M	N O	P Q	R S	T U	V W	X Y	Z A	B C	D E	F G	H I
J	K L	M N	O P	Q R	S T	U V	W X	Y Z	A B	C D	E F	G H	I J
K	L M	N O	P Q	R S	T U	V W	X Y	Z A	B C	D E	F G	H I	J K
L	M N	O P	Q R	S T	U V	W X	Y Z	A B	C D	E F	G H	I J	K L
M	N O	P Q	R S	T U	V W	X Y	Z A	B C	D E	F G	H I	J K	L M
N	O P	Q R	S T	U V	W X	Y Z	A B	C D	E F	G H	I J	K L	M N
O	P Q	R S	T U	V W	X Y	Z A	B C	D E	F G	H I	J K	L M	N O
P	Q R	S T	U V	W X	Y Z	A B	C D	E F	G H	I J	K L	M N	O P
Q	R S	T U	V W	X Y	Z A	B C	D E	F G	H I	J K	L M	N O	P Q
R	S T	U V	W X	Y Z	A B	C D	E F	G H	I J	K L	M N	O P	Q R
S	T U	V W	X Y	Z A	B C	D E	F G	H I	J K	L M	N O	P Q	R S
T	U V	W X	Y Z	A B	C D	E F	G H	I J	K L	M N	O P	Q R	S T
U	V W	X Y	Z A	B C	D E	F G	H I	J K	L M	N O	P Q	R S	T U
V	W X	Y Z	A B	C D	E F	G H	I J	K L	M N	O P	Q R	S T	U V
W	X Y	Z A	B C	D E	F G	H I	J K	L M	N O	P Q	R S	T U	V W
X	Y Z	A B	C D	E F	G H	I J	K L	M N	O P	Q R	S T	U V	W X
Y	Z A	B C	D E	F G	H I	J K	L M	N O	P Q	R S	T U	V W	X Y
Z	A B	C D	E F	G H	I J	K L	M N	O P	Q R	S T	U V	W X	Y Z
	B C	D E	F G	H I	J K	L M	N O	P Q	R S	T U	V W	X Y	Z A

Les dépêches ainsi transformées étaient alors transmises par groupe de quatre lettres.
Exemple : pour chiffrer le mot BIEN avec la clef VIVE, on prendra la lettre B (2e ligne) et l'on suivra jusqu'à la lettre V de la première ligne, on obtiendra donc W ou X. I sur la neuvième ligne donnera P ou Q sur l'autre I. E sous V donnera Z ou A et N sous E donnera Q ou R.

Soit : BIEN mot à chiffrer.
VIVE clef.
WQZR mot à transmettre.

par Jean-Jacques Bloch

problème n° 1

Ce texte, chiffré en Vigenère, a pour clé, le prénom et le nom de son auteur.

M C B G R F V H K G O X C L W E A Y Q Z
E N J V Z W J Y X H L B Q H A V Z M U O
N Q P M R C S B L R I B

problème n° 2

Ce court texte, chiffré en Vigenère, a pour clé le titre du roman dont il est extrait, et dont l'auteur est Raymond Radiguet.

XLPR ZYWK NYWH QSJO QBCS XHEH ICF

problème n° 3

Dans sa nouvelle « Les petits mystères », Dino Buzzati nous parle d'une cascade de la Vale Dei Frati, qui en tombant répétait un distique d'une langue inconnue :

SIAMA JIARI DE LE JIOTA TSELIQUO SIAS JIOM ROSERTL

Pouvez-vous traduire ce dialecte barbare ?

problème n° 4

Le message suivant a été chiffré à l'aide d'un tableau carré en utilisant un alphabet ne comportant pas de W.

828593 492910 562058 019461 026550 562874 384784
658274 389158 499447 2628 653665 291047 935694 596549
744783 913958 266162 285649 587459 472856 949548
563665 944916 473965 835648 592861 206593 749556

problème n° 5

C'est Paul Éluard qui est l'auteur du texte clair de ce message :

WXIXK XXIKX VKXXW VKIVW VKXVI IIKII KXIII
KXVKX IIWXX KXIXK VWXIV KXXIK IIIKI KVIII KIIIW

solutions p. 99

problème n° 6

Sachant que le texte clair de ce cryptogramme, chiffré par bigrammes :

545 202 710 272 141 564 728 272 258 208 296 235 797 100 764 125 172 236 494 280 236

comporte entre autres les 3 mots consécutifs : **MESSAGES SECRETS DIFFICILES**, pouvez-vous trouver le clair du message suivant, qui est une citation d'André Gide ?

566 105 788 724 272 258 154 770 149 245 775 204 249
746 577 745 151 313 167 726 779 428 787 265 272 258

Pour vous permettre d'étudier plus longuement ce problème, nous vous laissons deux mois.

solution dans notre prochain numéro.

les grands classiques

testez votre force

aux échecs
au tarot
au Scrabble
au bridge
aux dames
au go

échecs

Après le Roi, la Dame et la Tour, voici les pièces légères. Et nous commencerons par des histoires ... de Fous.

Les Fous sont particulièrement efficaces lorsqu'ils vont par paire. Voici un premier exemple :

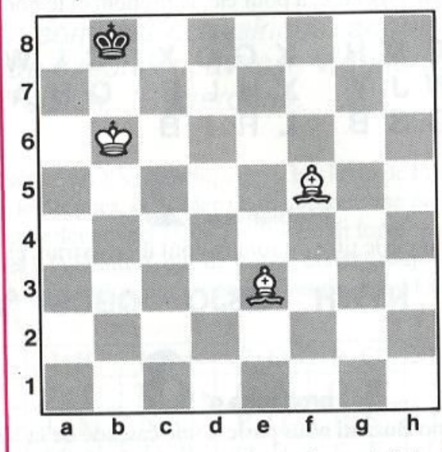


Diagramme 1 : *les blancs jouent et font mat en deux coups.*

Les deux positions suivantes illustrent deux formes différentes d'un même thème : tout d'abord l'enfilade...

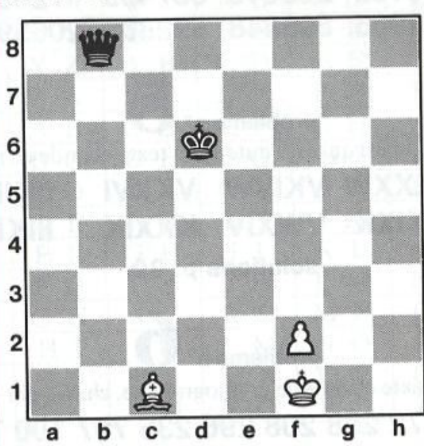


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent.*

... puis l'attaque double.

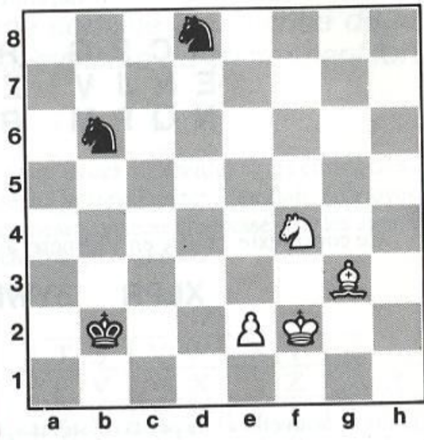


Diagramme 3 : *les blancs jouent et gagnent.*

Un Fou, seul, peut parfois mater, comme dans cette étude de Sachodakin.

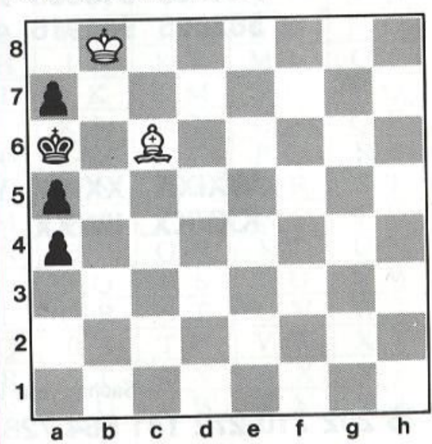


Diagramme 4 : *les blancs jouent et font mat en 4 coups.*

par Nicolas Giffard



Ici les blancs gagnent d'une manière beaucoup plus directe que ne laisse penser cette position calme.

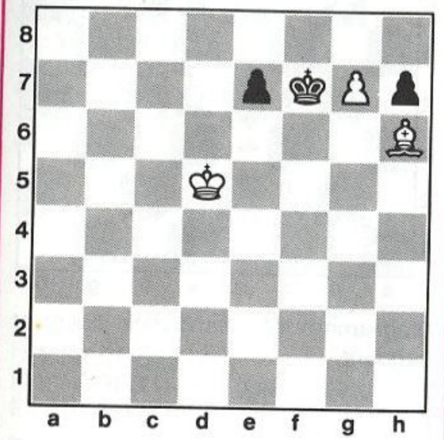


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent.*

Dans cette finale, si le Roi noir parvient sur la case de promotion du pion, la partie est nulle. Le coup gagnant des blancs s'impose donc.

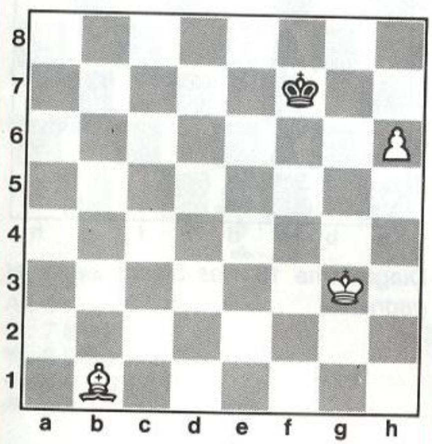


Diagramme 6 : *les blancs jouent et gagnent.*

Sans le pion noir, les blancs gagneraient facilement. Mais ici, c'est plus délicat. (Étude de Fritz, 1939.)

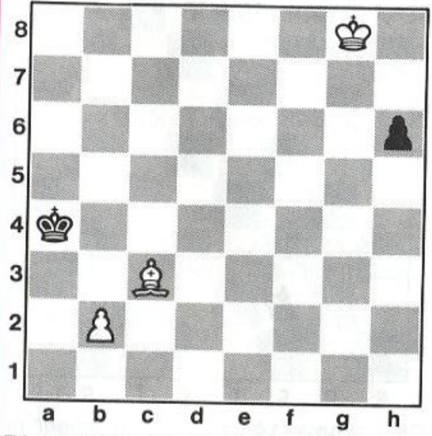


Diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent.*

Le Fou est souvent redoutable dans les débuts.

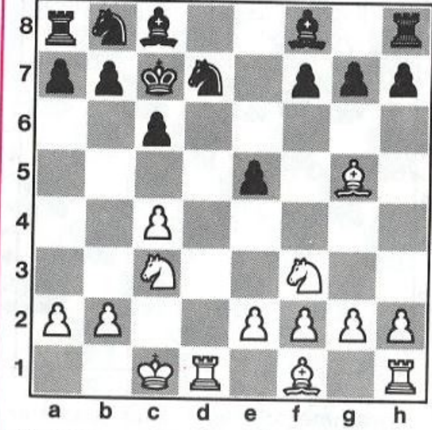


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Voici un autre exemple :

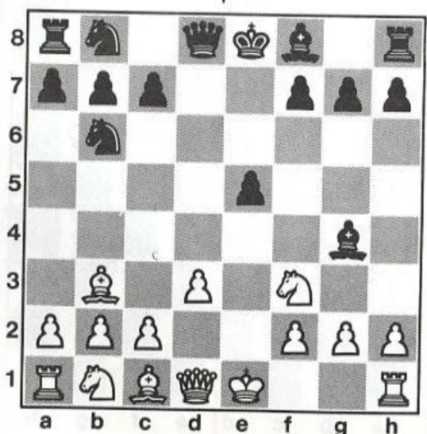


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent deux pions.*

Le Fou peut également se révéler vulnérable : il doit notamment se méfier des chaînes de pions. Ici les blancs sont tombés dans un piège connu et ils perdent une pièce.

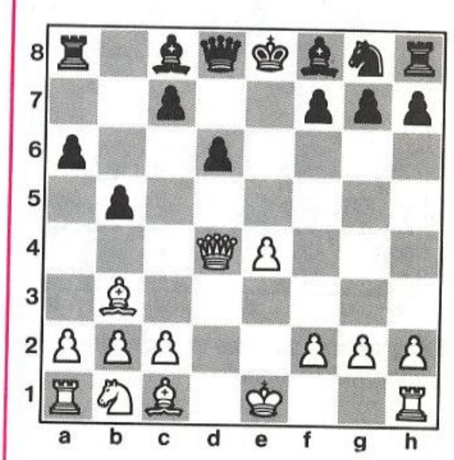


Diagramme 10 : *les noirs jouent et gagnent une pièce.*

La combinaison suivante d'Emmanuel Lasker (champion du monde de 1894 à 1921) illustre bien la force de deux Fous braqués sur un roque.

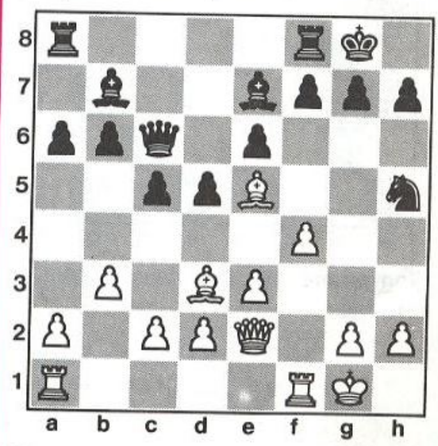


Diagramme 11 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 99

échecs

par Nicolas Giffard

Encore une histoire de Fous ! Comment les blancs prennent-ils l'avantage ?

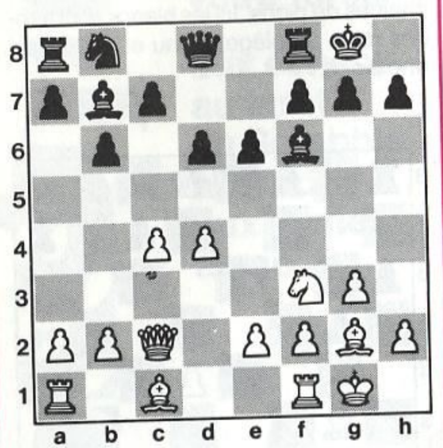


Diagramme 12 : *les blancs jouent et gagnent du matériel.*

Revenons aux fins de partie : deux coups très simples suffisent aux blancs pour faire nulle dans cette position. Comment et pourquoi ?

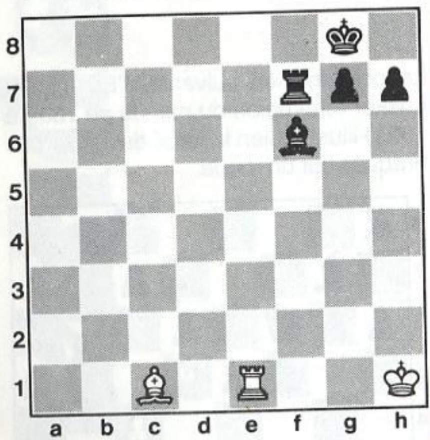


Diagramme 13 : *les blancs jouent et font nulle.*

Les blancs disposent dans le diagramme suivant d'un gain très astucieux. Trouvez-le !

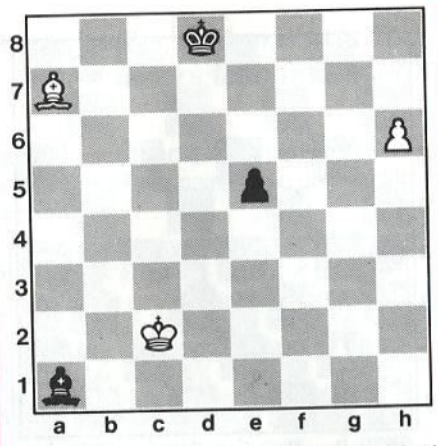


Diagramme 14 : *les blancs jouent et gagnent.*

Le pion blanc ira à Dame sans se faire prendre. Comment ? Difficile.

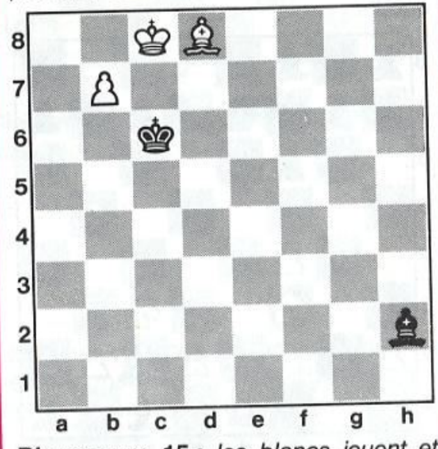


Diagramme 15 : *les blancs jouent et gagnent.*

Il s'agit là aussi de faire Dame. Comment y parvenir ? (Étude de Fritz, 1931.)

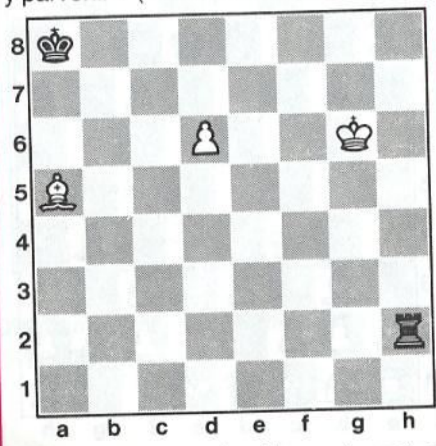


Diagramme 16 : *les blancs jouent et gagnent.*

Des coups superbes émaillent cette étude du même Fritz (1933). Admirable mais très difficile.

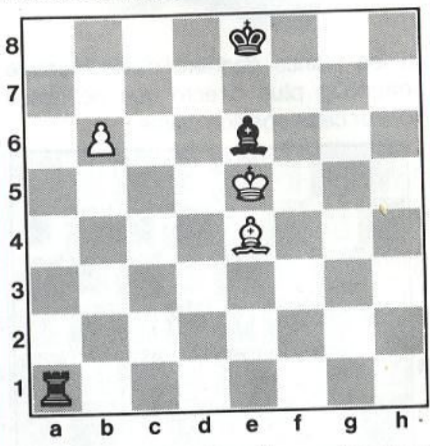


Diagramme 17 : *les blancs jouent et gagnent.*

Pour terminer, une petite étude de Karstedt (1916) où les blancs, encore une fois, doivent l'emporter.

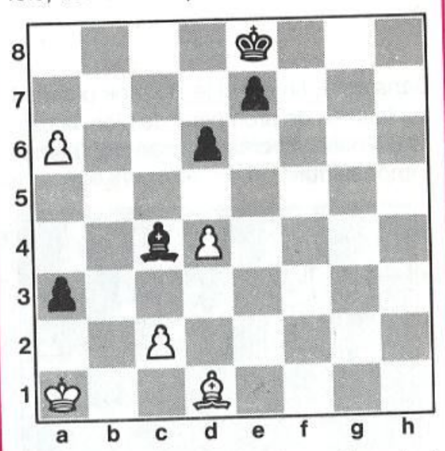


Diagramme 18 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions page 99

tarot

par Richard Touati

Une défense habile

Problème n° 1

NORD :
A : 18 17 7 2
♠ : 9 8 4
♥ : C 10
♦ : D V 10 3 2 1
♣ : D 10 8

OUEST :
A : 19 10 9 6 5 3
♠ : R C
♥ : 5 4 3 2
♦ : R 5 4
♣ : 9 5 2

CHIEN :
A : 16
♠ : 10 7
♥ : 8
♦ : —
♣ : 6 1

EST :
A : 14 13 8 1
♠ : D 6 5 3
♥ : R D V
♦ : C 9 7 6
♣ : R 4 3

SUD :
A : 21 20 15 12 11 4 EXC.
♠ : V 2 1
♥ : 9 7 6 1
♦ : 8
♣ : C V 7

DONNEUR : EST
ENCHÈRES : Nord : passe ; Ouest : passe ; Sud : garde.
Écart de Sud : A : — ; ♠ : — ; ♥ : 9 8 7 6 1 ; ♦ : 8 ; ♣ : —.

Début de partie :

O	S	E	N
4♦	A 4	6♦	10♦
2♣	1♣	3♣	D♣
5♦	A 11	7♦	1♦
9♣	6♣	4♣	8♣
2♦	A 12	V♥	10♥
5♣	7♣	R♣	10♣
R♦	A 15	9♦	2♦
A 3	V♣	A 1	A 2
3♥	A 16	D♥	C♥
A 19	C♣	A 8	A 17..

Que doit faire la défense pour faire chuter Sud ?...

Guerre Nord - Sud

Problème n° 2

NORD :
A : 21 16 15 13 12 10 8 6 5
♠ : R C 5
♥ : R D 3 2
♦ : D C
♣ : —

OUEST :
A : 4
♠ : 7 6 4 2 1
♥ : 8 6 5 4 1
♦ : V 9 7 3 1
♣ : 8 3

EST :
A : 2
♠ : V 10 9
♥ : C V 10 9 7
♦ : R 10 8 4 2
♣ : D 6 5 1

SUD :
A : 20 19 18 17 14 9 7 3 1
♠ : D 8
♥ : —
♦ : —
♣ : R C V 9 7 4 2

DONNEUR : OUEST
Nord et Sud peuvent réussir une garde sans. Comment ?

Oh ! le beau jeu !...

Problème n° 3

NORD
A : 16 12 7 5 3
♠ : C 5 1
♥ : V 10 9 4 3
♦ : R
♣ : 7 4 3 2

OUEST :
A : 21 11 6 2
♠ : 10 9 8 2
♥ : D C 1
♦ : V 9 8 1
♣ : V 10 6

EST :
A : 9 8 4 1 EXC.
♠ : V 7 6 4 3
♥ : R 8 6
♦ : 7 3
♣ : 9 5 1

SUD :
A : 20 19 18 17 15 14 13 10
♠ : R
♥ : —
♦ : D C 10 6 5 2
♣ : R D C

DONNEUR : EST
ENCHÈRES : Nord : passe ; Ouest : passe ; Sud : garde sans.

Sud peut espérer faire toutes les levées sauf 2. Pourquoi ?

Un bon calcul

Problème n° 4

NORD :
A : 20 19 18 13 10 5
♠ : 10
♥ : D C 8 4 3
♦ : C 9 5 4
♣ : R C

OUEST :
A : 14 8 7 3
♠ : C V 8 7 1
♥ : 9
♦ : D 10 8 6
♣ : 10 8 6 5

CHIEN :
A : 9 6
♠ : —
♥ : 10 1
♦ : V
♣ : D

EST :
A : 16 12 11 1
♠ : D 6 5
♥ : R V 7 5 2
♦ : 2 1
♣ : V 9 4 2

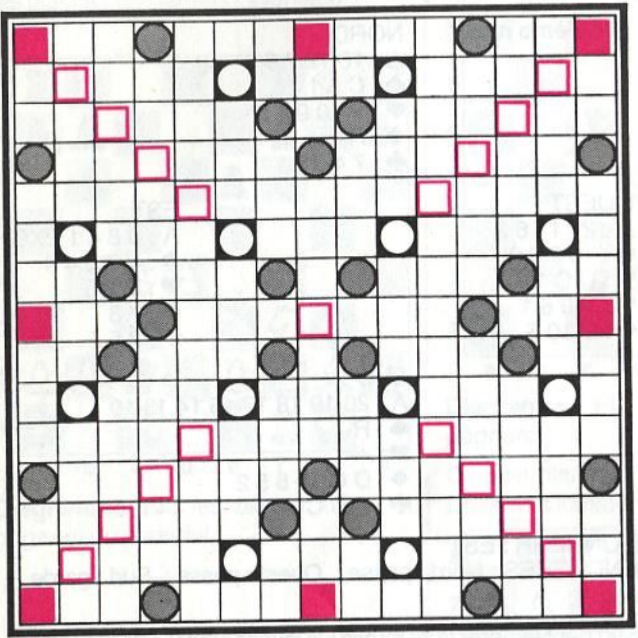
SUD :
A : 21 17 15 4 2 EXC.
♠ : R 9 4 3 2
♥ : 6
♦ : R 7 3
♣ : 7 3 1

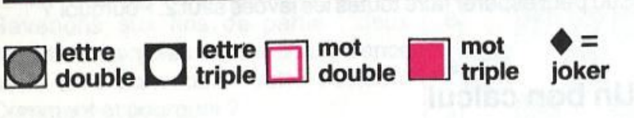
DONNEUR : NORD
ENCHÈRES : Ouest : passe ; Sud : garde.
Écart de Sud : A : — ; ♠ : — ; ♥ : 10 6 1 ; ♦ : — ; ♣ : D 3 1.
Malgré son jeu moyen, Sud réussit sans problème. Pourquoi ?

solutions page 99

Scrabble

ENTRAÎNEZ-VOUS AVEC L'HEXASCRABBLE...





L'Hexascrabble consiste à concevoir les six premiers coups d'une partie dont nous proposons les six mains successives. Le but est d'obtenir, en additionnant les scores, le plus fort total possible. Pour former chaque mot, on peut poser tout ou une partie des sept lettres de chaque main. Les lettres non utilisées dans un coup ne pourront être employées par la suite. Les règles de formation des mots et la marque des points sont celles du Scrabble.

Valeur des lettres (en points) et composition du jeu :

2 jokers 0
9 A, 15 E, 8 I, 6 O, 6 U . . . 1
5 L, 6 N, 6 R, 6 S, 6 T 1
3 D, 2 G, 3 M 2
2 B, 2 C, 2 P 3
2 F, 2 H, 2 V 4
1 J, 1 Q 8
1 K, 1 W, 1 X, 1 Y, 1 Z . . 10

Le premier mot doit recouvrir la case centrale de la grille et l'on marque une prime de 50 points si l'on réussit à poser les 7 lettres d'une main.

Dans les mains que nous proposons, nous ne représentons que les consonnes, les losanges ◆ étant les jokers susceptibles de remplacer voyelles et consonnes, et les points figurant les voyelles (A, E, I, O, U, Y) que vous choisirez librement parmi celles restant en jeu.

Après ce bref rappel de son principe de jeu, voici deux problèmes d'Hexascrabble.

1

1. . . . . . ◆ Q V
2. . . . . F M N R
3. . . . . ◆ D F H
4. . . . . . R T X
5. . . . . . M R R
6. . . . . . G J L

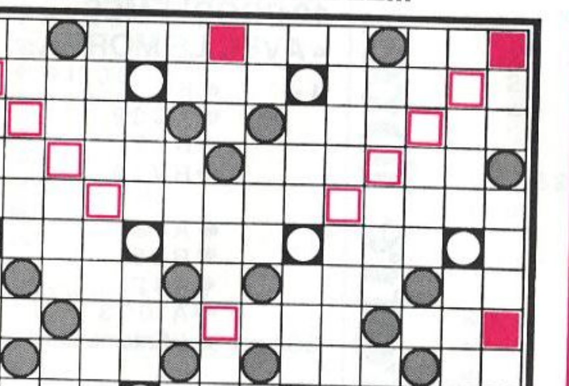
2

1. . . . ◆ M P X
2. . . . N R T V
3. . . . . ◆ C P
4. . . . . . J S S
5. . . L M R T Z
6. . . F N Q R T

Variante de l'Hexascrabble, le Pentascrabble ne comporte que 5 mains, et les voyelles sont réellement représentées. Voulez-vous essayer avec les deux problèmes suivants ?

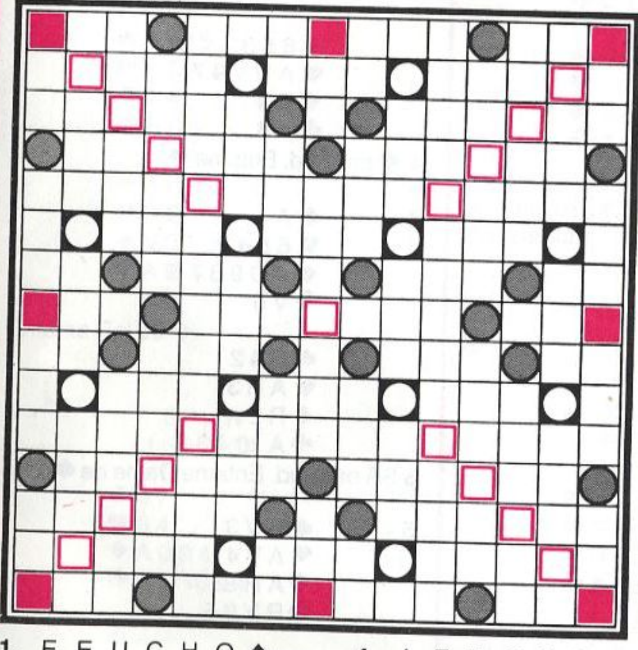
par Jean-Jacques Bloch

LE PENTASCRABBLE...



3

1. A E I O U X ◆
2. A E I O U N ◆
3. A E U P Q S T
4. A E I O N T Z
5. E Y N K R S T

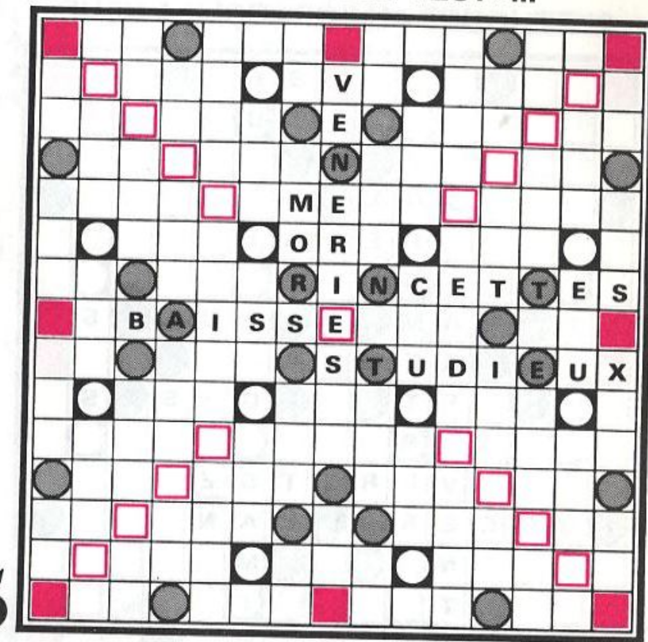


4

1. E E U C H Q ◆
2. A E U C D H S
3. A E E E L R T
4. A E F G N R ◆
5. E I O Y D N N

Pour tester votre force au Scrabble, voici à présent deux problèmes de « Scrabble-test »...

LE « SCRABBLE-TEST »...

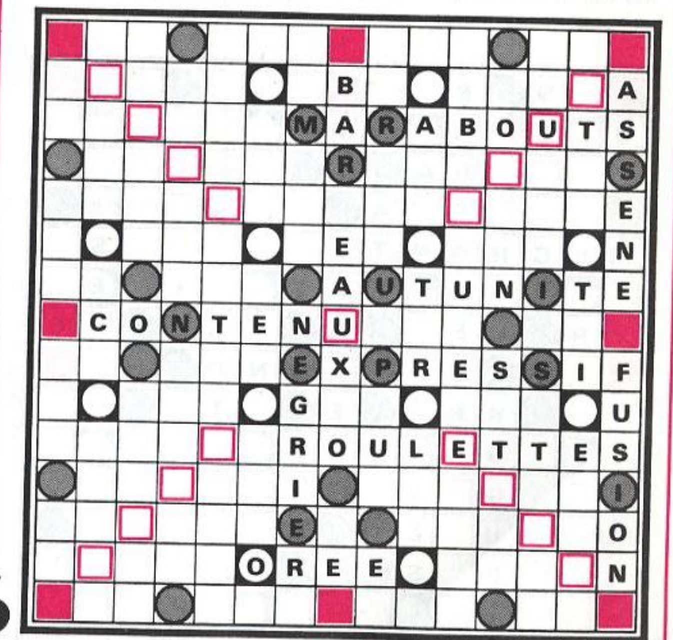


5

main

A O L P G S ◆

Il y a 13 Scrabbles différents possibles. Si vous en trouvez au moins 12, vous êtes un champion ; de 8 à 11 vous êtes un bon joueur ; de 3 à 7 vous êtes assez bon ; moins de 3, vous avez besoin de vous perfectionner.



6

main

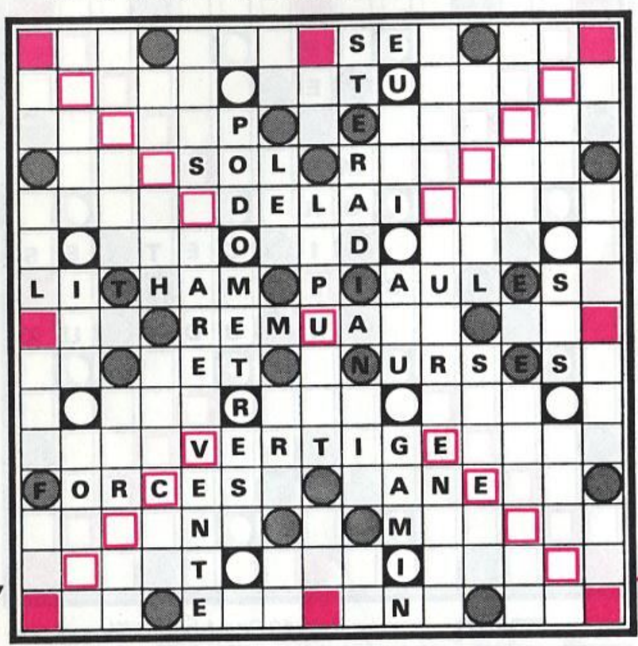
A A D D N R ◆

Il y a 5 Scrabbles différents possibles. Si vous les trouvez tous vous êtes un champion, si vous en trouvez 4 vous êtes un bon joueur, si vous en trouvez 2 ou 3 vous êtes assez bon, si vous n'en trouver qu'un seul ou pas du tout vous avez besoin de vous perfectionner.

solutions page 101

Scrabble *par J.-J. Bloch*

... ET JOUEZ AU SCRABBLE A NEUF

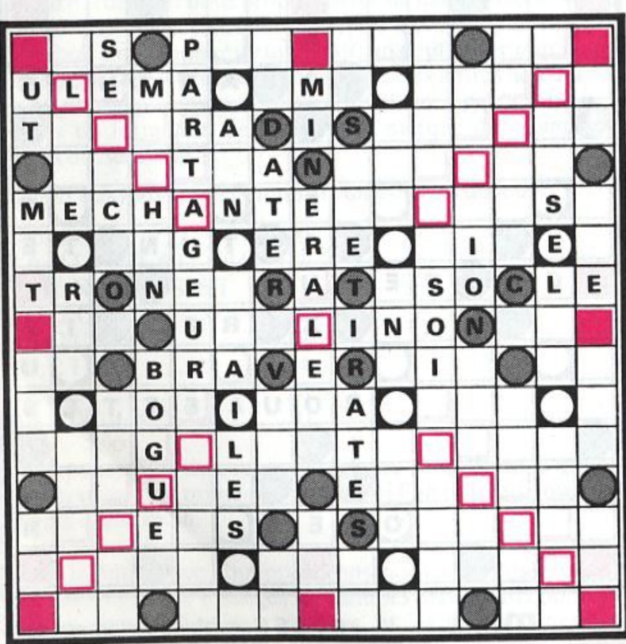


7

main

A	E	I	U	B	N	◆

Quels sont les mots d'au moins 9 lettres, que l'on peut placer sur cette grille en utilisant toutes les lettres de la main ? Nous en avons trouvé sept...



8

main

A	A	E	I	U	Q	◆

Quels sont les mots d'au moins 9 lettres, que l'on peut placer sur cette grille en utilisant toutes les lettres de la main ? Nous en avons trouvé trois...

solutions page 101

bridge

testez votre force

12 PROBLÈMES « AVEC LE MORT »...

1 -

♠ 6 5
♥ A D 3 2
♦ R 8 5
♣ R V 7 6

♠ A 4 2
♥ R 8 5
♦ A 4 2
♣ A 10 9 3

3SA par Sud. Entame Roi de ♠.

2 -

♠ 10 8 3
♥ A 9 5 4
♦ V 8 3
♣ V 8 3

♠ A D V 9 7 6
♥ D 2
♦ A 10 9 7
♣ A

4 ♠ par Sud. Entame 5 de ♣

3 -

♠ R 8 6
♥ D 10 8 6
♦ A D 6 5
♣ D 4

♠ 6 5 3
♥ A R V 9 7
♦ R 4 2
♣ A 3

4 ♥ par Sud. Entame ♥.

4 -

♠ A
♥ 6 5 4 2
♦ A D 9 8 7 6
♣ V 5

♠ R 4 2
♥ A R 3
♦ R 2
♣ A 10 4 3 2

3 SA par Sud. Entame Dame de ♠.

5 -

♠ R V 3
♥ A V 4
♦ A R 8
♣ R V 9 5

♠ A 4 2
♥ R 7 5
♦ 4
♣ A 10 8 4 3 2

6 ♣ par Sud. Entame Dame de ♦.

par Alain Pandolfi

6 -

♠ A R V 8
♥ A R
♦ D 10 9 8
♣ R 9 8

♠ 5 4 3
♥ D V 10 9 8 6
♦ A 3
♣ 4 2

4 ♥ par Sud. Entame 9 de ♠.

7 -

♠ 2
♥ A V
♦ 10 9 6 5 4
♣ R D V 10 5

♠ A R D V 10 9
♥ 6 5 4
♦ A 8 7
♣ A

4 ♠ par Sud. Entame Roi de ♥.

8 -

S	N
1♠	2♥
3♠	6♠

♠ 10 9 5
♥ A D V 5 4
♦ A 4
♣ R 8 5

♠ A D V 8 7 6
♥ R 2
♦ V 3
♣ A D 4

Entame Roi de ♦.

9 -

S	N
1 SA	3 SA

♠ 8 7
♥ 6 4
♦ A 9 8 4
♣ A D 10 9 4

♠ A 3
♥ A R D 5
♦ D V 10 3
♣ 8 7 5

Entame Roi de ♠.

10 -

S	N
1♥	2♣
2♦	2♠
4♥	6♥

♠ A 4 3 2
♥ 10 9
♦ A 3
♣ A 6 4 3 2

♠ R 10 7
♥ A R D V 4 2
♦ R 10 6 5
♣ —

Entame 2 de ♦.

11 -

E	S	O	N
3♦	4♦	—	6♥
—	6♠	—	—

♠ 6 5
♥ A R D V 2
♦ 8 7
♣ D V 8 7

♠ A R D V 4 3 2
♥ —
♦ A 4 3
♣ A 5 2

Entame 2 de ♦. (On constatera qu'Est n'a pas d'atout.)

12 -

S	N
1♦	1♥
1♠	2♣
2♦	6♦

♠ A V 3
♥ A 8 4 3
♦ R 9 8
♣ A 6 3

♠ R D 10 9
♥ D
♦ D V 10 7 6
♣ R 5 4

Entame 10 de ♥.

... ET DEUX PROBLÈMES DE FLANC

13 -

S	O	N	E
1♥	2♦	3♦	X
—	—	4♥	—
—	—		

Nord

♠ V 8 7 4 3
♥ R V 7 3
♦ A 5
♣ R 3

Ouest

♠ R D 10
♥ 6 4
♦ R D V 10 9
♣ V 5 4

Ouest entame le Roi de ♦, pour l'As, le 7 d'Est et le 4. Sud joue 2 fois atout (Est défausse le 6 de ♣ la 2e fois), puis Roi de ♣, As de ♣ et ♦. Que doit rejouer Ouest ?

14 -

E	S	O	N
1 SA	—	—	2♦
—	2 SA	—	3 SA

Nord

♠ 7 5 3
♥ A5
♦ R V 10 8 4 2
♣ 6 4

Est

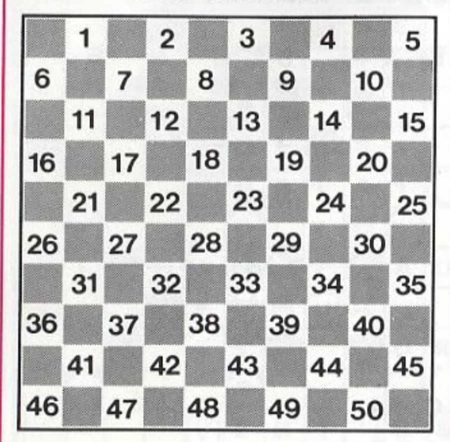
♠ A 6
♥ R V 4 3
♦ A 7 5
♣ R V 10 5

Ouest entame le 2 de ♠ (4e meilleure). Qu'en pensez-vous en Est ?

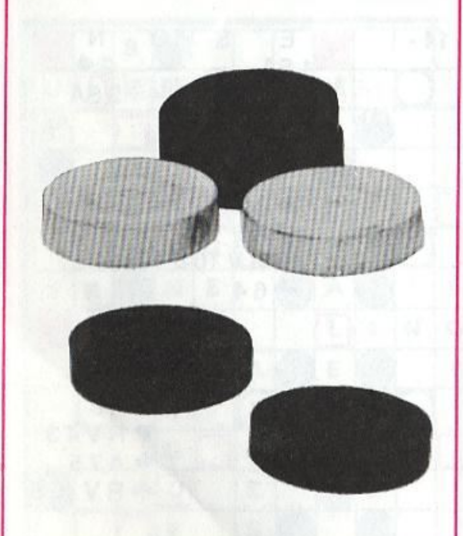
solutions page 102

dames

LA NUMÉROTATION DU DAMIER



Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées, mais, pour faciliter l'étude du non-initié, il est d'usage, dans les chroniques et les traités, de faire figurer les pièces (pions et dames) sur les cases claires. Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20 et les pions blancs sur les cases 31 à 50.



Le coup Philippe (rafle finale 38 × 16) a été présenté dans le nº 3, quelques autres combinaisons sur le même thème existent ; mais cette fois-ci, avec une rafle finale un peu différente (40 × 16). Examinons-les.

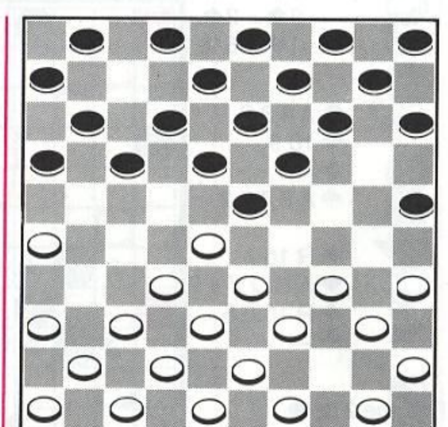


Diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent 3 pions.*

La poursuite de la symétrie par 20-25 ? au quatrième temps va permettre aux blancs d'acquérir un avantage matériel décisif.

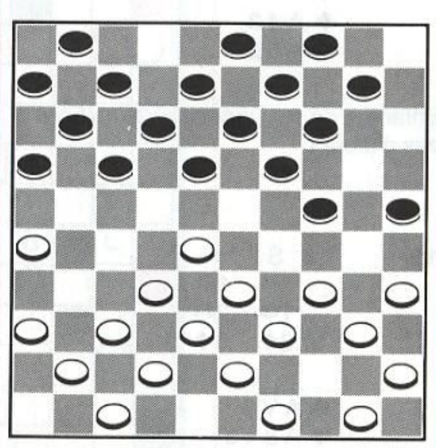


Diagramme 2 : *les noirs jouent et gagnent 3 pions.*

Au championnat de France 1961, la partie vient tout juste de commencer, pourtant elle est virtuellement terminée. Les blancs (Abel Verse) abandonnèrent sans attendre la réponse des noirs (Aymeric de Descallar). Pourquoi ?

QUELQUES NOUVELLES

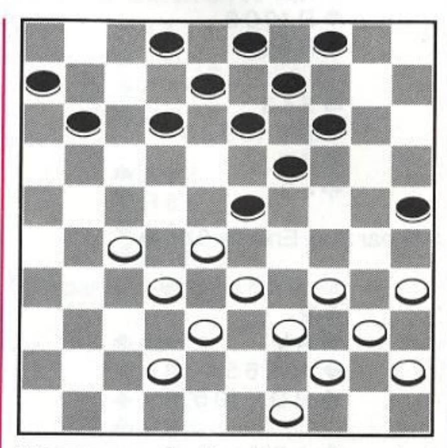


Diagramme 3 : *les blancs jouent et gagnent 1 pion.*

Comment amener un pion noir à 34 pour réaliser la rafle thématique ? C'est le problème que les blancs ont à résoudre.

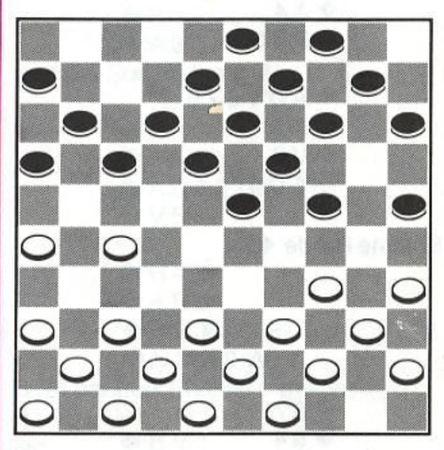


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent 2 pions.*

Le but de la présente combinaison est d'éliminer les pions noirs 16 et 18. Trouvez le moyen d'y parvenir.

par Luc Guinard

COMBINAISONS SUR LE THÈME DU COUP PHILIPPE

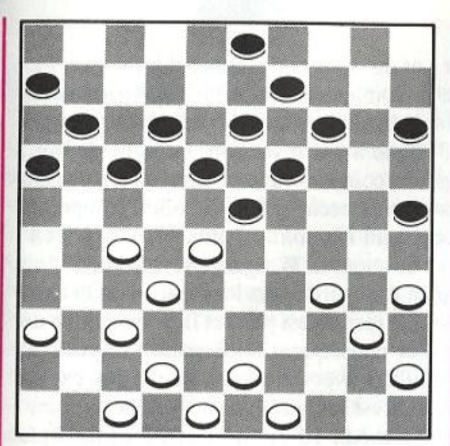


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent 2 pions.*

L'élimination des pions 16 et 18 est toujours l'objectif à atteindre ; mais cette fois, on y parvient différemment. Comment ?

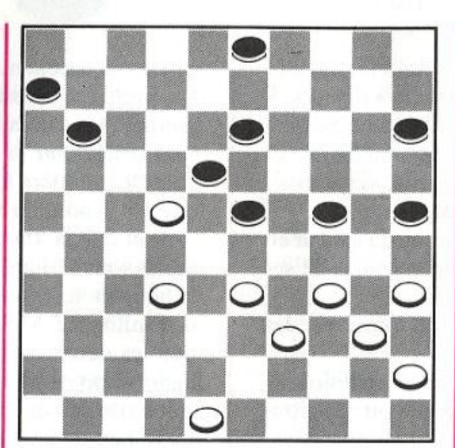


Diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent.*

Le premier temps est basé sur une prise majoritaire. Le tout se termine, par opposition à 3 contre 3 !

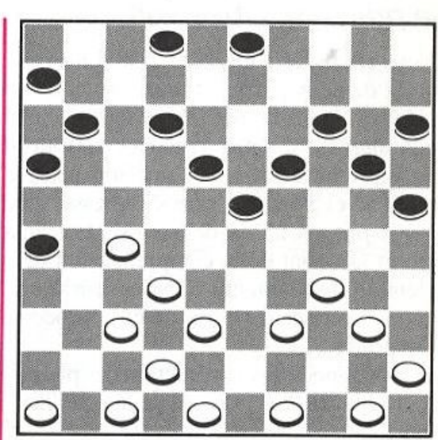


Diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent 2 pions.*

Voici un exemple plus compliqué. Les blancs gagnent après un enchaînement de deux rafles successives. Avez-vous trouvé ?...

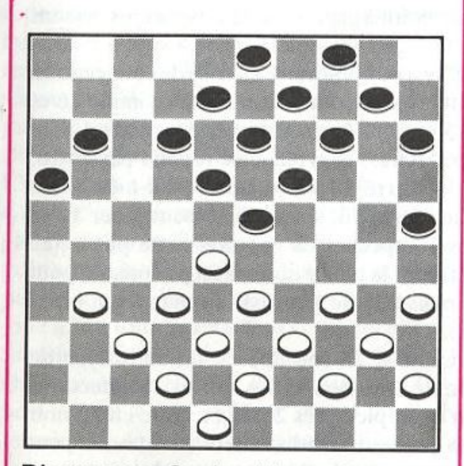


Diagramme 6 : *les blancs jouent et passent à dame.*

Ici, la combinaison des blancs n'a pas pour but d'acquérir un avantage matériel. Elle ne sert qu'à provoquer un affaiblissement mortel de l'aile droite noire, aile sur laquelle les blancs vont mener un pion à dame...

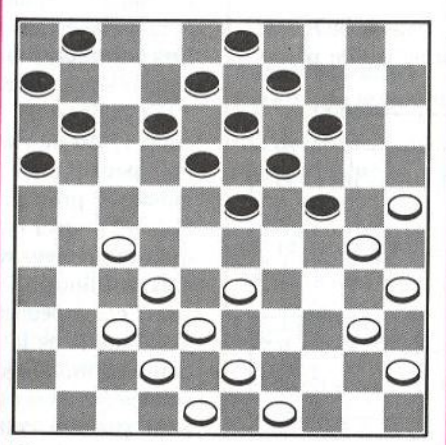


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent 1 pion.*

Deux objectifs doivent être atteints : éliminer les pions noirs 16 et 18, et ensuite amener un pion noir à 34 ce qui permet de réaliser la rafle finale.

solutions page 102

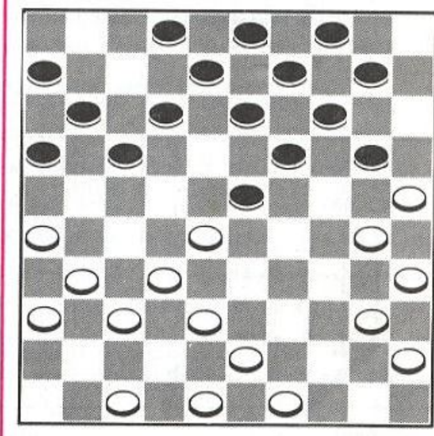


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent 1 pion.*

Encore une combinaison avec un enchaînement de deux rafles successives. Elle nécessite une bonne mémoire visuelle, puisqu'elle «s'étale» sur 7 temps...

go : initiation

Dans notre précédent numéro, nous avons commencé une première initiation au go en rappelant les règles du jeu et en précisant la notion de groupe vivant. Cette fois-ci, nous entrons dans la pratique. Observons...

Nous allons faire un pas vers le concret en suivant le déroulement de deux parties (théoriques) sur un terrain « rapetissé » (10/10). Nous conseillerons tout d'abord au lecteur de bien délimiter sur son propre jeu les contours de ce mini-terrain et de reproduire au moins une fois chaque partie, respectivement 56 et 59 coups, sans s'intéresser au commentaire.

Notre propos, ici, est de favoriser l'acclimatation du lecteur au jeu et le début de la compréhension de quelques-uns de ses éléments fondamentaux. Nous insisterons sur :

1. les 3 phases de la partie et le processus de formation des territoires ;
2. les connections : protection des pierres et des territoires ;
3. les libertés : le nombre de libertés des pierres ou des groupes ;
4. l'initiative et la perte de l'initiative, en observant son passage de l'un à l'autre adversaire ;
5. la fin de la partie et la façon de compter les points.

C'est-à-dire en fait, les grandes lignes et les petits détails sans lesquels on ne peut pas comprendre le jeu.

Le but du jeu est la constitution d'un territoire globalement supérieur à celui de l'adversaire. Le territoire total (à la fin de la partie) est constitué de plusieurs territoires composés par les intersections contrôlées auxquelles on adjoint éventuellement les pierres prisonnières (nous verrons cela à la fin).

Plutôt que de procéder à l'analyse des parties coup par coup, nous les étudierons point par point, c'est-à-dire en référence chaque fois à un seul des éléments fondamentaux dont nous avons parlé.

Les 3 phases : on distingue classiquement 3 phases ; le *Fuseki* ou ouverture (ici de 1 à 9), le *Chuban* ou milieu de partie

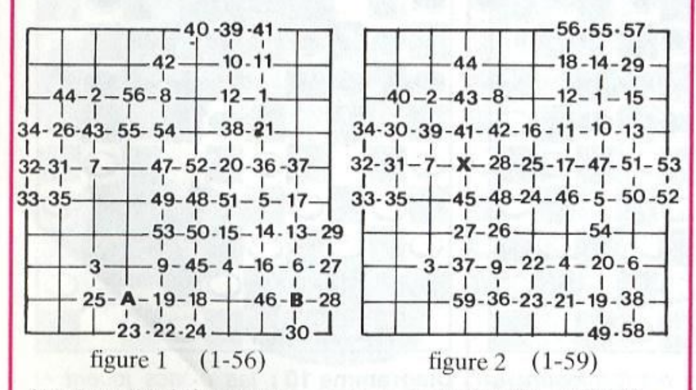


figure 1 (1-56) figure 2 (1-59)

(10-30 et 10-28) et le *Yose* ou fin de partie (31-56 et 29-59) ; en remarquant tout de suite que le milieu de partie est atrophié du fait des dimensions du terrain par rapport à une partie normale, et que le *Yose* s'immisce quelque peu dans le milieu de partie.

Que se passe-t-il au cours de ces 3 phases ?

Le *Fuseki* est identique dans les 2 parties ; au début de la partie, il s'agit de prendre position, de développer ses forces « harmonieusement » et de se créer des zones d'influence.

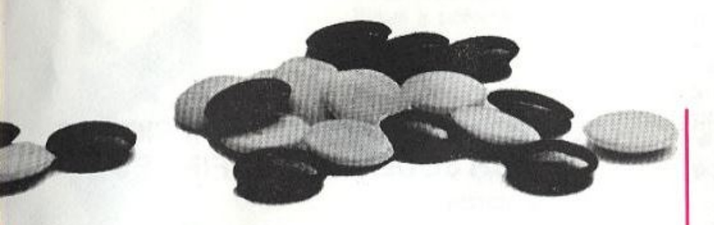
La première chose à voir est la position des 4 premières pierres : les 4 coins sont occupés successivement et les pierres sont situées sur la 3ᵉ ligne à partir du bord (la ligne de bord étant la première ligne) ; comme tout a un nom au go, on dira que les 3 premières pierres occupent les *San-San* (ou points 3-3) et que la 4ᵉ occupe un *Komoku* (point 3-4) ; les 3ᵉ et 4ᵉ lignes sont les lignes critiques : la 3ᵉ regarde vers le bord, c'est la ligne du territoire, la 4ᵉ regarde vers le centre, c'est la ligne de l'influence. Mais ici le terrain est petit et la 3ᵉ ligne joue un peu les deux rôles ; par conséquent l'occupation de cette 3ᵉ ligne se poursuit jusqu'à 9 avec ce qu'on appelle des extensions ; on voit que, seul, 6 est sur la 2ᵉ ligne et protège un coin.

Le milieu de partie : (*Chuban* 10-30 fig. 1 et 10-28 fig. 2) la partie bifurque ; la première où blanc est un peu passif se passe sans combat et les positions prises se transforment peu à peu en territoires ; dans la 2ᵉ, blanc avec 10 tente quelque chose : de ces complications, naît l'attaque contre le coin blanc (19 et la suite) ; on voit que malgré le coup de protection 6, le coin n'était pas encore un territoire définitif ; on peut dire que cette phase, la phase des combats, se termine quand tous les groupes sont stables et que l'emplacement des territoires respectifs est à peu près fixé. Commence alors la fin de partie ou *Yose* (31-36 fig. 1 et 29-59 fig. 2) qui fixe définitivement les frontières ; dans le *Yose* seulement, on peut compter véritablement en nombre de points la valeur des coups ; à la fin restent les coups qui valent le moins, c'est le petit *Yose* et tout à la fin, il n'y a plus de point à gagner ; les 2 adversaires passent et la partie est finie.

Les connections : il y a de nombreuses sortes de connections, mais la seule définitive est la connection solide, comme 16 et 17 de la figure 1 ; 15 réduit à une seule liberté la pierre 14 ; le coup 15 est un *Atari* (échec) et si blanc ne répond pas en 16, noir peut prendre la pierre 14 en jouant 16 lui-même. De même 17 protège la pierre 13, sinon blanc peut jouer 17 et noir ne pourra plus l'empêcher de capturer cette pierre (ce que vous pouvez vérifier : la pierre noire n'est pas prise et peut encore « bouger », mais elle ne peut pas s'échapper si blanc veut l'en empêcher).

Toujours dans la figure 1, 25 (ou 30) est un autre type de connection, diagonale, au lieu de A ou B, connections solides ; mais si par exemple après 25, blanc joue en A, noir peut prendre cette pierre immédiatement ; blanc ne peut donc pas « déconnecter » 19 de 23 ; en revanche si noir ne répond pas à 24 (qui connecte 18 et 22) blanc joue A et en l'absence de la pierre 25, noir ne pourra pas sauver la pierre 23 (ce que vous pouvez également vérifier) et le territoire noir sera considérablement diminué ; les connections sont donc des coups défensifs indispensables (et très fréquents) et en règle générale il faut jouer la connection solide, sauf quand, pour une raison particulière, on juge qu'une autre forme de connection est meilleure ; quand 2 pierres ne sont pas connec-

par Pierre Aroutcheff



tées, elles peuvent être « coupées », par exemple dans la fig. 2, le coup 12 coupe 1 de 11 (d'ailleurs 10 et 12 sont également coupés) : les pierres ne sont connectées que suivant les lignes tracées, c'est-à-dire horizontales et verticales ; une coupure n'entraîne pas obligatoirement la capture d'une pierre ou d'un groupe, mais très souvent un groupe coupé en 2 donne 2 groupes plus faibles et plus attaquables que le groupe initial ; pour cette raison les coupes sont une partie importante de toute la stratégie (principalement en milieu de partie), et, donc, les connections.

Un point où une coupure est possible est une faiblesse ; il est souvent possible de laisser une faiblesse dans une formation, mais périlleux d'en laisser plus d'une. On peut rapprocher des connections les coups de blocage, de protection des territoires (par exemple 19 ou 21 fig. 1).

Les libertés : il est facile de comprendre qu'il est essentiel de savoir le nombre de libertés d'une pierre ou d'un groupe, quand s'engage un combat ; en effet, des pierres blanches ou noires peuvent être menacées en même temps d'être entourées ; le groupe qui tombera est celui qui a le moins de libertés (s'il ne peut pas en augmenter le nombre) ; un exemple : fig. 2 la pierre 10, après 13, ne peut pas s'échapper. Ce qui ne veut pas dire que 10 est mauvais : blanc le joue pour pouvoir jouer les coups 14 et 16, on peut comparer avec le coup 10 de la figure 1.

Par un calcul simple, on peut voir aussi que blanc ne peut pas répondre à 19 en 21 : dans ce cas noir joue 20, blanc 54, noir fait *Atari* à droite de 54, blanc connecte et noir joue 38. En revanche, avant l'échange 10-18 blanc peut accepter cette séquence : il continue en 50, noir prend la pierre 6 et blanc joue 47 prenant 5 en *Shicho* (escalier) ; c'est un exemple de l'action à distance d'une séquence sur le reste de la partie.

L'initiative : c'est le *Sente*, un coup qui la perd est un coup *Gote* ; c'est l'élément le plus clair qui fait apparaître l'aspect global du go et l'existence d'un ailleurs qui n'existe pas à ce point dans les autres jeux. Souvent un des joueurs ne répond pas au coup de l'adversaire : il ne répond pas, c'est-à-dire qu'il joue à son tour, mais ailleurs ; on appelle cela *Tenuki*.

Simplement prenons la partie de la fig. 2 et signalons les changements de camp de l'initiative : 1-9 l'initiative est au noir ; 9 est *Gote*, et blanc prend l'initiative jusqu'à 18 qui termine la séquence ; noir prend l'initiative avec 19, attaquant le groupe blanc qui arrive à se connecter avec 28 : noir conserve l'initiative et joue le coup de *Yose* 29 qui est « gros » mais *Gote*. Initiative blanche de 30 à 38, puis noire jusqu'à 49 (au milieu de cette séquence, blanc place 46 qui est *Sente*, avant de répondre 48 ; c'est une mini-initiative dans l'ensemble de la séquence). La séquence 50-54 est *Gote* pour blanc ; 55-57 est *Gote* aussi, reste 58 qui force la réponse 59 (sinon les 4 pierres noires sont capturées) ; on voit qu'à la fin les coups ne gardent pas l'initiative longtemps.

Fin de la partie et compte : après 59, la partie est terminée, c'est-à-dire qu'il n'y a plus de points à gagner ; on a le droit de continuer à jouer (surtout si on n'est pas convaincu) ; le principe c'est que, un joueur joue soit dans son territoire et perd un point de territoire, soit dans le territoire de l'adversaire ; si l'adversaire répond le résultat ne change pas, s'il peut ne pas répondre c'est aussi un point de perdu (prisonnier) ; si on joue dans un endroit qui n'est et ne peut devenir le territoire de personne on joue un coup nul ; la partie est donc terminée. Restent quelques activités qui ne sont pas les plus désagréables.

Les endroits qui n'appartiennent à personne sont comblés alternativement par les 2 joueurs : ce sont les points *Dame* ; dans la fig. 2 un point de ce genre existe (x). Les pierres situées dans le territoire de l'adversaire et qu'on ne peut pas faire vivre (il peut s'agir d'un groupe important) sont retirées du jeu et font partie des prisonniers ; ce n'est pas la peine de les prendre : ici 36 est une pierre prisonnière et rejoint 10 ; les *Dame* sont comblés, les prisonniers retirés, reste à compter ; on met ses prisonniers dans le territoire de l'adversaire (10 et 36 dans le territoire blanc) ce qui le diminue d'autant et pour compter on fait des petites manipulations de manière à former des figures géométriques régulières multiples de 10, avec éventuellement un reste. Chaque joueur arrange ainsi les territoires de l'adversaire. On obtient la figure 3 à partir de la figure 2.

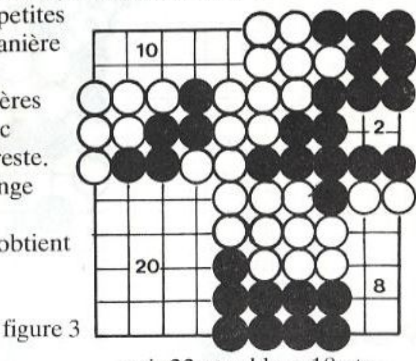


figure 3

noir 22 pts ; blanc 18 pts

Avez-vous suivi ?
Pour vous tester, voici deux petits exercices :

a. Compter la partie de la fig. 1. C'est facile, il n'y a ni prisonniers ni *Dame* et noir et blanc ont chacun 2 territoires ; il faut donc les arranger (cela permet de compter plus vite, plus facilement, plus sûrement...).

b. Pourquoi la connection 30 (fig. 1) est-elle mauvaise ?

solutions page 103

LE TESUJI

Le *Tesuji* est le coup merveilleux qui permet de renverser une situation désespérée ; plus généralement c'est l'ensemble des bons coups qui vont à l'encontre des tentations des débutants. Leur connaissance est la voie royale pour la progression dans le milieu de partie. En face de chaque situation pendant la partie, il faut arriver à ce que l'idée des *Tesuji* remplace comme première tentation celle des mauvais coups ; le bon joueur se distingue peut-être avant tout comme cela : il voit le *Tesuji*, avant de penser au coup banal et médiocre.

A la page suivante, vous trouverez 6 problèmes :

Les 5 premiers sont des problèmes de capture de pierres de coupe ; le 6ᵉ est un problème de connection. A vous de jouer...

go : problèmes

par Pierre Aroutcheff

TROIS PROBLÈMES FACILES POUR DÉBUTANTS « AVANCÉS »...

Diagramme 1 : noir capture les 2 pierres blanches △ △

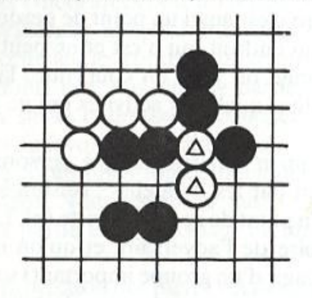


Diagramme 2 : noir capture les 2 pierres blanches △ △

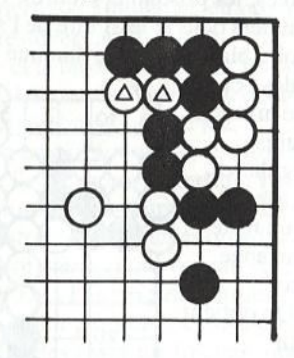
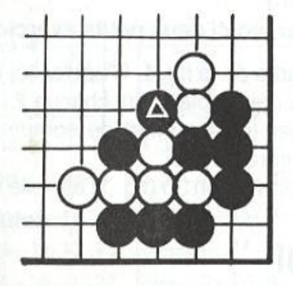
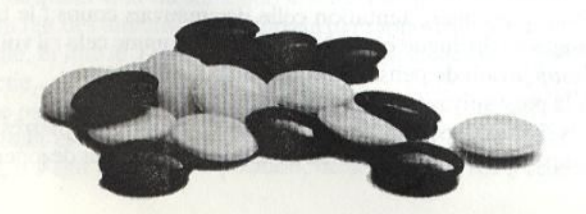


Diagramme 3 : blanc connecte ses 2 groupes en capturant la pierre de coupe ▲





... ET TROIS PROBLÈMES DIFFICILES POUR JOUEURS CONFIRMÉS

Diagramme 4 : noir connecte ses 2 groupes en capturant les 2 pierres blanches △ △

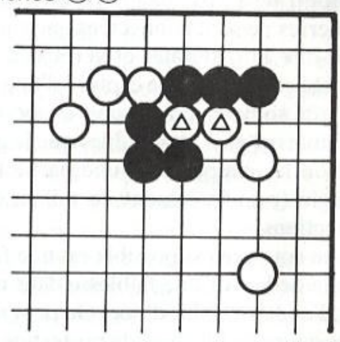


Diagramme 5 : noir connecte ses 2 groupes en capturant les pierres de coupe △ △

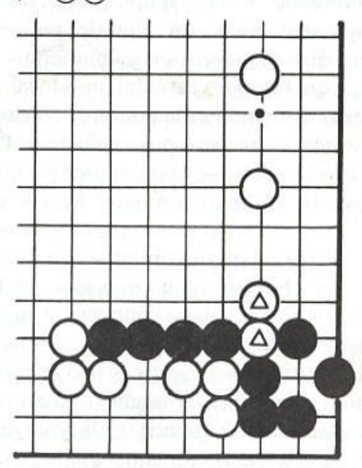
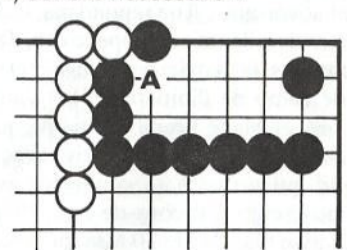


Diagramme 6 : problème de connection dans le *Yose* : la connection (A) est-elle nécessaire ?



solutions page 103

faites vos jeux

Cette rubrique est la vôtre. Nous y présentons, parmi les jeux que vous nous envoyez, ceux qui nous semblent les plus intéressants.

Nous espérons que vous continuerez à participer à ce « forum ». Nous vous rappelons brièvement la « règle du jeu » :

- le jeu ne doit nécessiter aucun matériel spécialisé autre que des objets tels que stylos de couleur, papier quadrillé, allumettes, dés, cartes, damier...
- les règles doivent être les plus simples et, bien entendu, les plus claires possibles (pensez à joindre au moins un exemple de partie) ;
- chaque jeu publié verra son auteur récompensé d'un abonnement d'un an à *Jeux & Stratégie*. (Si vous êtes déjà abonné, vous pourrez faire bénéficier l'un de vos amis de cette offre.)

Après, « Blocus », *(J & S* n° 3), voici un jeu de lettres, de mots plus exactement, envoyé par Gérard Corradini, de Nogent-sur-Oise.

A CHACUN SA GRILLE...

- nombre de joueurs : 2 ou plus ;
- matériel : papier et crayons ;
- but du jeu : former des mots sur une grille de mots-croisés en utilisant les lettres proposées à tour de rôle par chacun des joueurs.

déroulement du jeu (à 2 joueurs) :

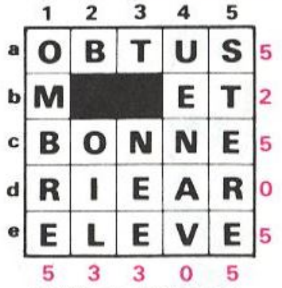
- chaque joueur trace une grille vierge de 5 cases sur 5 qu'il cachera à son adversaire.
- le premier joueur (tiré au sort) annonce une lettre de son choix, voyelle ou consonne, ou une case noire qu'il place immédiatement sur sa grille, dans la case qu'il désire. Son adversaire place cette même voyelle, consonne ou case noire également où il le désire sur sa propre grille. C'est alors au deuxième joueur d'annoncer une lettre ou une case noire, etc. La partie s'arrête lorsque les 25 cases sont remplies. Le gagnant est alors celui qui aura marqué le plus de points, chaque mot formé horizontalement ou verticalement comptant autant de points qu'il comporte de lettres.
- lors du décompte des points, on aura intérêt à se munir d'un dictionnaire qui servira de référence. Il est recommandé d'exclure noms propres et abréviations.
- il est bien évident que toute lettre raturée annule le ou les mots qui la contiennent.

Voici un exemple de partie :

lettre annoncée par le 1er joueur	placée en	lettre annoncée par le 2e joueur	placée en
B	a1		c1
	a3	M	b1
N	c1		c3
	b4	R	d1
N	d1		c4
	b1	O	a1
B	a4		a2
	d4	T	a3
O	a2		c2
	c4	U	a4
E	e1		e1
	b2	S	a5
E	b3		c5
	d3	T	b5
E	a5		e5
	c5	R	d5
case noire	c2		b2
	c3	L	e2
E	d2		e3
	e2	V	e4
E	e4		d3
	b5	case noire	b3
E	d5		b4
	e3	I	d2
A	e5		d4



Grille du 1er joueur.
Total = 29 points.



Grille du 2e joueur.
Total = 33 points.

En rouge, les points marqués par chaque joueur. Le deuxième joueur a ainsi gagné par 33 points à 29.

commentaires :

L'auteur conseille fort justement de tenir au cours de la partie un état des lettres annoncées. On évitera ainsi toute contestation en fin de partie.

Le jeu peut se pratiquer à plusieurs joueurs. Nous suivons là encore l'auteur qui suggèrera d'augmenter les dimensions de la grille en fonction du nombre de joueurs : par exemple, des grilles 6 × 6 à 3 joueurs, 7 × 7 à 4 joueurs...

Après quelques parties, le jeu nous a semblé fort divertissant et nous espérons qu'il comblera les lecteurs qui nous reprochent de ne pas accorder une assez large place aux jeux de lettres. Nous attendons, bien entendu, avec impatience vos remarques et vos suggestions. ●

post-scriptum n°3

Elémentaire... et faux
A la cinquième ligne de ce casse-tête (Elémentaire... page 43) il manquait un o qui indiquait un 5e symbole mal placé.

Nous l'avions mal bouclée
Dans « bouclez la boucle », page 43, il s'agissait d'effectuer dans l'ordre une division, une soustraction, une multiplication et une addition. Nombreux sont nos lecteurs qui n'ont découvert qu'avec la solution que nous avions malencontreusement remplacé, dans l'énoncé, l'addition par une autre division. Nous les prions de nous en excuser.

Impardonnables...
Nous le sommes, nous l'avouons, d'avoir appelé « chiffres », les « nombres » du jeu « suivez les chiffres » de la page 59.

Nombres croisés... emmêlés
Nous avons malencontreusement interverti les solutions des grilles de nombres croisés n° 1 et n° 2. Nos lecteurs auront (certainement) rectifié d'eux-mêmes.



Cryptographie
Voici les solutions des problèmes parus dans *J & S* n° 3, page 35.

Problème n° 3.
Voici le code employé pour chiffrer le message « caché » dans la partition musicale :

A = fa blanche
B = mi noire
C = la croche
D = do noire
E = do blanche
F = si croche
G = ré noire
H = fa noire
I = la blanche
J = do dièse
K = mi dièse
L = ré croche
M = do croche
N = sol noire
O = mi blanche
P = fa croche
Q = la noire
R = ré blanche
S = sol blanche
T = si blanche
U = mi croche
V = sol croche
W = ré dièse
X = fa dièse
Y = si noire
Z = sol dièse

Notons que deux notes réunies par une liaison ne comptent que pour une note de valeur égale (2 croches valent une noire, 2 noires valent une blanche) et que le bémol indique le commencement d'un mot.

Le message chiffré est donc : « La musique adoucit les mœurs, employons-la donc en cryptographie ».

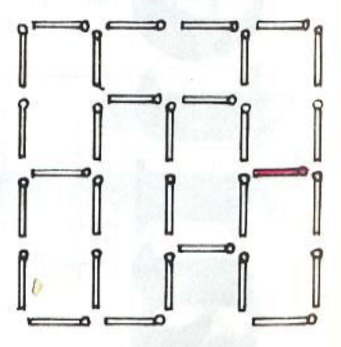
Problème n° 4
Cette transposition simple avait comme clé... SIMPLICITE. Ce mot à 10 lettres sous lesquelles on va placer en 10 colonnes les lettres du message. Celui-ci comportant 80 lettres, chaque colonne comprendra 8 lettres. Les 8 premières lettres du message sont ainsi écrites en colonnes sous le C de « simplicité » (C est la première lettre de ce mot dans l'alphabet), les 8 lettres suivantes sous le E (2e lettre de « simplicité » dans l'alphabet), etc.
Lorsque les 10 colonnes sont ainsi écrites, on peut lire horizontalement le message en clair : « comme mon précédent message vous a paru trop ardu, le présent ne doit pas vous donner trop de peine ».

S	I	M	P	L	I	C	I	T	É
9	3	7	8	6	4	1	5	10	2
C	O	M	M	E	M	O	N	P	R
E	C	E	D	E	N	T	M	E	S
S	A	G	E	V	O	U	S	A	P
A	R	U	T	R	O	P	A	R	D
U	L	E	P	R	E	S	E	N	T
N	E	D	O	I	T	P	A	S	V
O	U	S	D	O	N	N	E	R	T
R	O	P	D	E	P	E	I	N	E

Les allumettes...



Dans cet ensemble, problème VI, page 28, on dénombrait 30 carrés, et la question était de savoir combien d'allumettes devaient être ôtées pour ne plus avoir de carré. 9 étaient annoncées, et nous en avions enlevées 10. Voici la bonne construction :



Reversi de luxe
Monsieur Lauber, de la boutique l'Œuf Cube, 24 rue Linné, 75005 Paris, nous

signale que, contrairement à ce que nous écrivions page 39, il existe une version « Luxe » de Reversi : un superbe jeu présenté en coffret acajou avec des pions en résine verte et blanche. Prix : environ 200 francs.

Et après...

Nous proposons régulièrement, dans nos pages de Jeux & Casse-tête, des « suites logiques ». Sont proposés les 4 ou 5 premiers éléments, nombres, lettres ou figures, et il faut découvrir les suivants, donc la règle de formation de la suite. Nous sommes persuadés qu'il s'agit là d'un excellent entraînement à la réflexion logique. Ce genre d'exercice est d'ailleurs largement employé dans les tests dits « d'intelligence ». Son défaut est pourtant évident : on peut toujours, à partir de quelques éléments, trouver plusieurs lois de formation cohérentes qui donneront des suites différentes. La formulation habituelle de l'énoncé « quel est le nombre qui poursuit logiquement cette suite », est donc impropre. Nous devrions plus correctement proposer : « trouver **un** nombre qui **peut** continuer cette suite selon **une** loi logique ». Bien entendu, les exercices que nous proposons, appellent tous une solution simple. Il n'empêche qu'ils en admettent fatalement d'autres.

Ainsi, à la suite de la page 42 : 2, 14, 34, 62... suivait la loi $u_n = (2n)^2 - 2$, le 5e terme était donc $(2 \times 5)^2 - 2 = 98$. Monsieur Berenbaum, de Fontenay-sous-Bois, nous propose une autre solution, plus compliquée, mais astucieuse :

$$u_n = u_{-1} + (u_{n-3} \times u_{n-2})$$

Le 5e terme devenant $62 + (14 \times 34) = 538$. A remarquer cependant que, dans ce cas, notre problème aurait été mal posé, puisque les 4 termes donnés auraient été utilisés pour définir la loi de formation qu'on ne pouvait vérifier sur les termes suivants. ●



PAGE 21

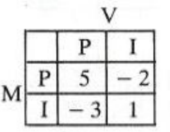
Page du matheux
Voulez-vous jouer avec moi ?

Vous l'aviez reconnu, ce jeu est « à matrice 2 × 2 ».

Écrivons cette matrice en portant dans chaque case mes gains correspondant à chaque situation :

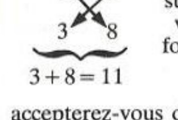
		Vous	
		Pair	Impair
Moi	Pair	5	− 2
	Impair	− 3	1

puis effectuons les calculs indiqués page 21



		V	
		P	I
M	P	5	− 2
	I	− 3	1

$5 - (-2) = 7$, $-3 - 1 = -4$; 4 et 7 croisés : $4 + 7 = 11$



Je dois donc jouer pair 4 fois sur 11 et impair 7 fois sur 11. Vous devez jouer pair 3 fois sur 11 et impair 8 fois sur 11. Mais accepterez-vous de jouer ? Calculons mon gain moyen : prenons par exemple le cas où je joue pair. Mon gain moyen est de

$$5 \times \frac{3}{11} + (-2) \times \frac{8}{11} = -\frac{1}{11}$$

Je perdrai donc un onzième de franc (environ 9 centimes) en moyenne à chaque partie. Vous auriez bien tort de ne pas vouloir jouer avec moi !

PAGES 31 A 33

Questions de logique (par Jean-Claude Baillif) :

1. Changeant... ou pas ?...

Les deux affirmations ne peuvent être, ni vraies en même temps, ni fausses en même temps.

Si la première affirmation est vraie, et la seconde fausse, il s'agit, soit d'un Changeant et d'un Menteur, soit de deux Changeants.

Si la première affirmation est fausse, et la seconde vraie, il s'agit, soit d'un Menteur et d'un Véridique, soit d'un Menteur et d'un Changeant.

Par le même raisonnement que précédemment, vous éliminez le couple Véridique-Changeant.

2. L'ordinateur est-il détraqué ?

Vos deux raisonnements précédents sont faux, bien sûr. Par exemple, pour le problème précédent, il est exact qu'il ne peut s'agir d'un couple Véridique-Changeant. Mais il ne faut pas pour autant extrapoler ce résultat à l'échelle de la colonie. Celle-ci peut en effet être peuplée de Véridiques et de Changeants, Txp et Pvr étant deux Changeants.

L'ordinateur n'est donc pas détraqué, et nous admettrons par la suite que la colonie est effectivement peuplée de Véridiques et de Menteurs.

3. Qui est qui... ?

Ptx et Rtv sont deux Menteurs. Tpx est un Menteur et Pvr un Véridique.

4. Pour trouver les pièces de rechange.

La troisième affirmation est fausse. Il y a donc au moins un Véridique parmi les trois Centauriens.

La deuxième affirmation ne peut pas être fausse, car elle impliquerait qu'il y ait au moins deux Véridiques parmi les trois Centauriens, alors que les deuxième et troisième affirmations seraient fausses.

La deuxième affirmation est donc vraie. Il y a un seul Véridique, qui est Nnp.

Qnp est un Menteur.

On ne peut cependant pas conclure qu'il y a du tantale **et** de l'iridium sur cette planète.

Il y a du tantale **ou** de l'iridium.

Votre problème n'est toujours pas résolu.

5. Y a-t-il du tantale ?...

Si la deuxième affirmation est vraie, Mkj est un Véridique et Kjh un Menteur.

Si la deuxième affirmation est fausse, Mkj est un Menteur et Kjh également.

Kjh a menti. Il y a donc du tantale sur la planète.

6. ... et de l'iridium ?

La troisième affirmation est forcément fausse.

Bdf est un Menteur et Dfg un Véridique.

D'après la première affirmation, Fgb dit la vérité.

D'après la quatrième affirmation Gbd dit la vérité.

S'il n'y avait pas d'iridium, il n'y aurait pas non plus de tantale. Or, on sait qu'il y a du tantale. Il y a donc de l'iridium.

7. Qui fournira tantale et iridium ?

D'après la quatrième affirmation, X-33 et X-55 sont, ou bien tous deux des Véridiques, ou bien tous deux des Menteurs.

D'après la sixième affirmation, X-33, X-55 et X-44 sont, ou bien tous trois des Véridiques, ou bien tous trois des Menteurs.

D'après la cinquième affirmation, X-33, X-55, X-44 et X-11 sont, ou bien tous quatre des Vé-

ridiques, ou bien tous quatre des Menteurs.
Mais si X-11 était un Véridique, d'après la quatrième affirmation, il n'y aurait que deux Véridiques parmi les six Centauriens. X-33, X-55, X-44 et X-11 sont donc des Menteurs.
Il y a donc au plus un Véridique parmi les six Centauriens.

Que X-22 soit un Menteur ou un Véridique, d'après la troisième affirmation, X-00 est un Menteur.
Au moins, l'un des six Centauriens est donc en mesure de vous fournir le tantale et l'iridium que vous recherchez.
Mais vous le fournira-t-il ?... Cela est une autre histoire !

PAGES 34 ET 35

Planète à énigmes (par Marie Berrondo) :

hypothèses	vérités ou mensonges des inscriptions			compatibilité avec la mention générale
	gauche	milieu	droite	
la porte de la salle de contrôle est ... à gauche	vrai	faux	faux	oui
... au milieu	faux	faux	faux	non
... à droite	vrai	vrai	vrai	non
la porte du couloir d'enregistrement est : ... à gauche	vrai	vrai	vrai	non
... au milieu	faux	faux	faux	oui
... à droite	faux	vrai	vrai	non
le tube d'accès à la douane est : ... à gauche	faux	faux	vrai et faux	non
... au milieu	vrai	vrai	vrai et vrai	oui
... à droite	vrai	vrai	faux et faux	non
la porte 7 est : ... à gauche	faux et faux	vrai et faux	vrai et vrai	oui
... au milieu	vrai et vrai	faux et faux	faux et faux	non
... à droite	faux et faux	vrai et vrai	vrai et faux	non

En résumé, il fallait ouvrir la porte de gauche pour la salle de contrôle ; celle du milieu pour le couloir d'enregistrement ; celle du milieu également pour l'accès à la douane ; et enfin, celle de gauche est la porte 7.

PAGE 36

Mot codé (par Joss de Lauvelin) :
a. il fallait trouver MINCE. **b.** il fallait trouver BAGUE.

PAGE 36

Les deux cyclistes (par Louis Thépault) :

Soit d la distance séparant Bigorneau du point de rencontre. Avant la première rencontre, le père a parcouru 8 km en descente. Son fils a parcouru d km en montée. S'il avait roulé le même temps en descente, il aurait parcouru 2,5d km. Les deux cyclistes ayant roulé le même temps, le rapport des distances parcourues en descente est égal à celui de leurs vitesses en descente :

soit : $\frac{2,5\ d}{8} = \frac{V}{v}$ (1) (si V est la vitesse du fils et v celle du père).

Entre la première et la deuxième rencontre, le fils a parcouru 8 km en montée et 8 km en descente. Si, pendant ce même temps, il avait toujours roulé en descente, il aurait parcouru (8 + 8 × 2,5) = 28 km.

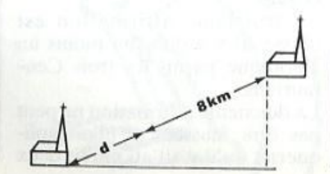
Pendant ce temps, le père a parcouru d km en descente et autant en montée. S'il n'avait roulé qu'en descente, il aurait parcouru : d + d × 2,5 = 3,5 d.

Comme précédemment, nous aurons $\frac{28}{3,5d} = \frac{V}{v}$ (2) ;

(1) et (2) nous donnent : $\frac{2,5\ d}{8} = \frac{28}{3,5d}$;

soit $d = 1,6\sqrt{10}$ km = 5,060 km ;

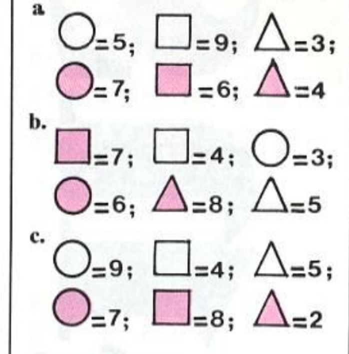
La distance entre Bigorneau et Limaçon est donc : 13,060 km.



PAGE 37

Chiffres et symboles (par Joss de Lauvelin) :

a b. c.



PAGE 37

L'affamé de culture (par Louis Thépault) :
Avez-vous évité le piège ? La première page du tome I est à droite, la dernière page du tome III à gauche. Le ver a donc traversé:

1re couverture du tome I	= 1,5 mm ;
tome II	= 60 mm ;
dernière couverture du tome III	= 1,5 mm ;
soit au total	= 63 mm.

PAGE 37

Trouvez les nombres (par Roger La Ferté) :
Soient x et y les nombres entiers naturels non nuls à déterminer ; posons x plus grand que y.

$(x + y) + (xy) + (x - y) + \frac{x}{y} = 243$;

d'où $x = \frac{243\ y}{(y + 1)^2}$.

y + 1 est premier avec y ; donc y + 1 divise $243 = 3^5$.
Premier cas : y + 1 = 1, y = 0 ; cas impossible.
Second cas : y + 1 = 3, y = 2 et x = 54.
Troisième cas : y + 1 = 9, y = 8 et x = 24.

PAGES 38 ET 39

A l'aéroport de Roissy (par Marie Berrondo) :

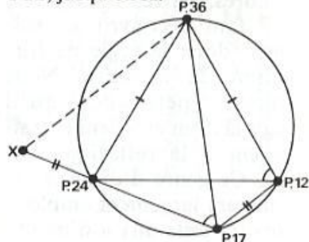
Les piliers en béton
Nombre moyen de piliers par série :

$\frac{36 + 72}{2} = 54$

Nombre de séries : 1 + 8 + 1 = 10
Nombre total de piliers :
10 × 54 = 540

Alerte au trafiquant
Il y a donc 3 chances sur 4 *a priori* pour que le trafiquant se trouve dans un des 6 satellites, et donc une chance sur 8 = (1/6 × 3/4 = 1/8), *a priori*, pour qu'il se trouve dans le 6e satellite.
Tandis que la probabilité pour qu'il ne se trouve dans aucun des 5 premiers satellites était de :
1 − 5/8 = 3/8.
La probabilité de rencontrer le trafiquant dans le 6e satellite, sachant qu'il n'est dans aucun des 5 premiers est de : 1/8 : 3/8 = 1/3.
Les douaniers ont donc une chance sur 3 de le trouver dans ce 6e satellite.

Tabac et journaux :
Je dois me rendre aux portes 24 puis 12. Voici pourquoi : P36, P12, P24 forment un triangle équilatéral. Prolongeons P17-P24, d'une longueur égale à P17-P12, jusqu'en X.



XP24P36 = 180° − P36P24P17 = P36 P12 P17
Les deux triangles XP36 P24 et P17P36P12 sont donc égaux (un angle égal compris entre deux côtés égaux).
Donc X P36 = P36 P17.
Le triangle X P36 P17 étant isocèle, et ayant un angle de 60° (en P17) est équilatéral. Donc, P17 X = P17 P36, c'est-à-dire P17 P24 + P17 P12 = P17 P36.
Si je vais acheter cigarettes et revue à la porte 36, je vais parcourir 2 × P17 P36.
Si je vais dans les deux boutiques, je vais parcourir : P17 P24 + P24 P12 + P12 P17. Or, P17 P24 + P12 P17 = P17 P36 et P24 P12 < P17 P24 + P12 P17 (un côté d'un triangle est plus petit que la somme des deux autres côtés).
Donc, P24 P12 < P17 P36 ; et P17 P24 + P24 P12 + P12 P17 < 2 × P17 P36.

Who is who ?
1er canapé

Duverger	Delalandre	Dubois
mathématicien	poète	musicien
livre d'architecture	roman	pièce de théâtre

2e canapé

livre de musique	poésies	mathématiques
archéologue	auteur de théâtre	romancier
Dupont	Deschamps	Delahaye

Cette solution est obtenue par déductions successives des propositions 4, puis 6, 2, 9, 7, 5, 8, 3, 10, 1, 11.
Remarque : ce problème est adapté d'une énigme logique de Hubert Philips.

Economies :

5 4 3 2 1
S P E N D
– L E S S

M O N E Y

Observons la colonne (3). N = 9 ou 0.
Si N = 0 ; alors, il y a une retenue de la colonne 2 à la colonne 3 (puisque S > N) ; ce qui est impossible d'après la remarque ci-dessus.
Si N = 9 ; alors, il n'y a pas de retenue de la colonne 2 à la colonne 3, (puisque S < N) ; ce qui est impossible d'après notre 1[re] remarque.
Cette soustraction est donc impossible.
En revanche, il existe bien une solution ; c'est tout simplement d'un trait, remplacer le signe – par le signe +.
L'addition est en effet possible et admet d'ailleurs plusieurs solutions. En voici une :
S = 7 ; P = 4 ; E = 1 ; N = 3 ; D = 5 ; L = 6 ; M = 8 ; O = 0 ; Y = 2.

Le tapis roulant

Soit v, la vitesse du tapis roulant (m/min) ;
V, ma propre vitesse (en m/min) ;
x la longueur du tapis roulant (en m) ; nous avons :

$x = (v + V) \cdot \frac{80}{60}$ et $x = (V - v) \cdot \frac{720}{60}$

mais V = 5 km/h soit $\frac{5000}{60}$ m/min

$x = (v + \frac{5000}{60}) \cdot \frac{80}{60}$

$x = (\frac{5000}{60} - v) \cdot \frac{720}{60}$

d'où

$(v + \frac{5000}{60}) \cdot \frac{80}{60} = (\frac{5000}{60} - v) \cdot \frac{720}{60}$

$v = \frac{4000}{60}$ m/min soit 4 km/h

d'où x (la long. du tapis) = 200 m.

PAGE 40

Trouvez la suite (par Roger La Ferté) :
Plusieurs groupes de mots sont possibles :
EEEAE, EUPAE, HOTSS, HURON, RCEAE. La seule solution valable est : HURON.

PAGE 40

Croisez les nombres (par Alain Ret) :
Dans la grille établie ainsi, le total obtenu est : 1 523 039



5	2	3	5	1	
5			1		6
4			6		8
7	4	4	9	3	2
2			7		5
	8	5	0	5	7

Une autre solution est possible, avec le même total. Notons alors la symétrie des nombres.

5	5	4	7	2	
2			4		8
3			4		5
5	1	6	9	7	0
1			3		5
	6	8	2	5	7

PAGE 42

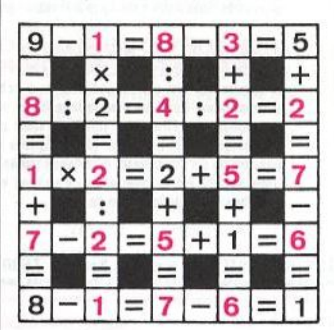
Le plus petit résultat possible (par Claude Abitbol) :
1. 4 × 1 733 = 6 932 ;
2. 6 932 + 357 = 7 289 ;
3. 7 289 : 37 = 197 ;
4. 197 – 197 = 0 ;
ou 3. 7 289 : 197 = 37 ;
4. 37 – 37 = 0.
Le plus petit résultat possible est donc : 0

PAGE 42

De case en case (par Claude Abitbol) :
1. 777 : 21 = 37, **2.** 37 + 756 = 793, **3.** 793 – 273 = 520, **4.** 520 × 49 = 25 480, **5.** 25 480 + 756 = 26 236.

PAGE 42

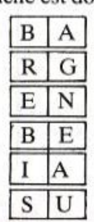
Les chiffres croisés (par Alain Dubois) :



9	–	1	=	8	–	3	=	5
–		×		:		+		+
8	:	2	=	4	:	2	=	2
=		=		=		=		=
1	×	2	=	2	+	5	=	7
+		:		+		+		–
7	–	2	=	5	+	1	=	6
=		=		=		=		=
8	–	1	=	7	–	6	=	1

PAGE 42

Les dominos logiques (par Louis Thépault) :
Disposés les uns au-dessous des autres, les six dominos laissent apparaître sur la première colonne le mot « brebis ». Le mot qui devrait apparaître en deuxième colonne ne peut être que « agneau ». La lettre à placer dans la case blanche est donc : U



B	A
R	G
E	N
B	E
I	A
S	U

PAGE 44

Ordinogramme (par Claude Abitbol) :
Seul le nombre 132 permet d'atteindre la sortie.
Le parcours se décompose ainsi : 132 - 67 - 135 - 73 - 147 - 97 - 195 - 193 - 189 - 181 - 165 - 133 - 69 - 139 - 81 - 163 - 129 - 61 - 123 - 49 - 99 - 33 (sortie).

PAGE 45

Mots croisés (par Roger La Ferté) :



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	L	A	P	P	A	R	E	N	T	
2	E	L	O	R	N		B	O	U	C
3	P	I	S	E		A	R	U	B	A
4	T	E	T		P	R	I	V	A	S
5	O	N	E	G	A		E	E		Q
6	S	I	R	E		E	T	A		U
7	P	S	I		E	M	E	U		E
8	I	T	E		S	O		T	E	T
9	R	E	U	S	S	I	T	E		T
10	E		R	H	E	S	U	S		E

PAGE 45

Des lettres aux chiffres (par Pierre Tessereau) :

a. En première lecture, il apparaît que E = 0, seule valeur possible pour que L + E = L.
Le produit P × I (6) se termine par un zéro. Donc P = 5 ;
Le premier chiffre du total P (5) révèle alors que T = 4 ;
Le produit I (6) × M, augmenté de la retenue 3 du produit I (6) × I (6) donne le nombre PL ; celui-ci est donc soit 51 (pour M = 8), soit 57 (pour M = 9). Mais M ne peut pas être égal à 8, car on aurait alors THE = 5 × 86 = 430 avec H = 3 ce qui est impossible car 0 = P + H serait 8 supposé égal à M. Donc M = 9. Et la suite est simple. La multiplication est donc :

```
  96
× 56
 576
480
5376
```

Avec les correspondances : E = 0 ; H = 8 ; I = 6 ; L = 7 ; M = 9 ; O = 3 ; P = 5 ; T = 4.

b. S × I = S, d'où I = 1, 6 ou 9
I ≠ 1, parce que E O S × I = MISS
Si I = 9, S = 5, et E = I – S = 4.
Et on a :

```
 EO5
× C9
```

$M\,9\,5^4\,5$; et O devrait être égal à 9 pour avoir 4 de retenue + 1 ; ce qui est impossible puisque I = 9.
Donc I = 6 et S = 2, 4 ou 8.
Si S = 2, on a EO2 × C6 = $M62^12$; et O × 6 ne peut se terminer par 1. Donc S = 2 est impossible.
Si S = 8, on a S + 2 = I et E = 8, donc impossible.
D'où S = 4. Et on a :

```
 EO4
× C6
```

$M\,6\,4^2\,4$ avec 2 de retenue. 6 × O se termine par 2. O = 2 ou 7.
Mais S + E = I, et E = 2, donc O = 7. Et on trouve M = 1.
C × 4 se termine par 2, donc : C = 3 ou 8.
C ≠ 3, parce que 3 × 2 ne peut pas égaler 21, quelque soit la retenue. Donc C = 8. La multiplication est :

```
  274
 × 86
 1644
2192
23564
```

Avec les correspondances : C = 8 ; E = 2 ; I = 6 ; M = 1 ; O = 7 ; P = 3 ; R = 5 ; S = 4 ; U = 9.

PAGE 45

Qui perd, paie (par Roger La Ferté) :
Chaque joueur se retrouve avec 160 F. La somme totale mise en jeu est : 4 × 160 F = 640 F.
Soit x l'avoir initial du joueur qui a perdu la première partie. Il a dû payer aux autres le montant de leur tapis, soit 640 – x. Il lui reste donc : x – (640 – x) = 2x – 640.
A la deuxième partie son avoir double, soit : 2(2x – 640).
A la troisième partie : 4(2x – 640).
A la quatrième partie : 8(2x – 640) qui représente 160 F d'où x = 330 F.
Même type de raisonnement pour le joueur qui perd la seconde partie. Soit y son avoir initial.
A la première partie : 2y.
A la seconde partie : il paie 640 – 2y, il lui reste :
2y – (640 – 2y) soit 4y – 640.
A la troisième partie : 2(4y – 640)
A la quatrième partie : 4(4y – 640) qui représente 160 F, d'où y = 170 F.
Soit z l'avoir initial du joueur qui perd la troisième partie. Nous obtenons successivement : 2z, 4z, 4z – (640 – 4z) = 8z – 640, et 2(8z – 640) = 160 soit z = 90 F.
Soit t l'avoir initial du joueur qui a perdu la quatrième partie. 2t, 4t, 8t et 640 – 8t soit 16t – 640 = 160, t = 50 F.

PAGE 46

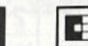
Suite logique numérique (par Roger La Ferté) :
On considère les premiers et troisièmes chiffres de chacun des nombres : 21 = 3 × 7, 28 = 4 × 7, 35 = 5 × 7 pour le chiffre à trouver, donc 6 × 7 = 42. Le premier chiffre est donc 4, le troisième 2.



5, Rue de La Baume 75008 PARIS
Tél. : 562.35.27

Parrainé par : SCIENCE & VIE

LE PREMIER SPECIALISTE DES JEUX DE REFLEXION

DEXTÉRITÉ WARGAMES CASSE-TÊTE THÉMATIQUES DÉDUCTION STRATÉGIQUES TACTIQUES ÉLECTRONIQUES

vous propose

Chess Master

pour tester votre force aux échecs

Chess Master est à la fois un jeu pour tous les âges et un système pour apprendre et pratiquer les échecs. Le jeu vous amène à résoudre des problèmes en le moins de coups possibles. Le système vous permet d'aborder des tactiques, des stratégies et des méthodes d'échec et mat par ordre de difficultés croissantes.
Vous pouvez jouer avec le Chess Master seul ou avec d'autres. Choisissez simplement le livret adapté à votre niveau; vous gagnez en résolvant le plus grand nombre de problèmes en un minimum de coups.

240F

Matériel : une machine électronique, 7 livrets de 50 problèmes (de six niveaux de force) à résoudre.

Comment jouer :
Introduire un problème en machine avec les touches de fonction en programmant une série de codes de 4 chiffres, qui correspondent au diagramme d'un des problèmes proposés dans les livrets. Dès que vous pensez avoir trouvé la solution, vous l'introduisez à son tour dans la machine, suivant la convention utilisée par toutes les machines à jouer aux échecs. L'appareil vous indique alors si votre premier coup est le bon. Pour les mat en un, deux ou trois coups, il vous donne la réplique jusqu'au mat. Enfin il comptabilise le nombre de vos essais consécutifs pour parvenir à la victoire.

Commentaire : 7 livrets comprenant 350 problèmes allant de mat en un à mat en trois. Chess Master, une machine électronique pour poser des problèmes, du débutant au chevronné, tout en les aidant à se perfectionner.

Aujourd'hui-même profitez de cette offre pour devenir CLIENT CLUB et découvrir les avantages offerts par JEUX DESCARTES. L'inscription est gratuite. Vous bénéficiez immédiatement, et tant que vous restez client-club, d'une remise de 10 % sur le prix de tous les jeux, la plupart exclusifs, présentés dans notre catalogue trimestriel gratuit.

PLUS DE 100 JEUX DU MONDE ENTIER, TESTÉS ET SÉLECTIONNÉS.

A commander par correspondance ou à acheter directement dans l'un de nos Relais-Boutique dont la liste figure dans le catalogue. Consultez nos conditions. Elles sont simples : votre seule obligation consiste en au moins un achat trimestriel (il y a des jeux à 50 F dans notre catalogue), pendant un an, (soit quatre jeux dans l'année).
Vous pouvez aussi acheter ces jeux sans vous inscrire au CLUB, donc sans bénéficier de la remise de 10 %.

A compléter, découper (ou recopier) et à retourner à CLUB JEUX DESCARTES 5, rue de la Baume - 75008 PARIS

CONDITIONS D'ABONNEMENT AU CLUB

- Pour adhérer au Club Jeux Descartes, il vous suffit de commander un jeu en utilisant le présent bulletin.
- Vous bénéficiez immédiatement de notre remise spéciale Club de 10 % strictement réservée à nos clients-club.
- Votre seule obligation sera d'acquérir, chaque trimestre, par correspondance ou en Relais-Boutique, un jeu choisi sur notre catalogue trimestriel que vous recevrez gratuitement.
- L'abonnement est souscrit pour une durée minimum d'un an. Passé ce délai, il est renouvelable par tacite reconduction, sauf préavis écrit de deux mois.
- Après examen de votre premier catalogue Jeux Descartes vous pouvez annuler dans les 8 jours, suivant sa réception, votre adhésion, ce, sans aucune obligation. Dans ce cas il vous suffit de nous retourner votre carte Client-Club.

BULLETIN D'INSCRIPTION AU CLUB
(ou d'achat sans inscription)

M. ☐ Mme ☐ Mlle ☐ COCHER — NOM (écrire en majuscules SVP)
PRÉNOM
N° RUE
VILLE
Code Postal — Profession et âge .... (Facultatif)

☐ J'ai pris connaissance de vos conditions d'admission au club et désire m'inscrire. Je bénéficie immédiatement de la remise spéciale de 10 %.

DATE : .... LU ET APPROUVÉ

SIGNATURE
(des parents pour les mineurs)

☐ Je ne désire pas bénéficier des avantages club et ne signe pas ci-dessus. Adressez-moi simplement les articles que j'ai commandés ci-contre. Je joins mon paiement sans en déduire la remise spéciale de 10 %.

BON DE COMMANDE

Qté	Désignation	Réf.	P.U.	PRIX TOTAL
	CHESS MASTER	053	240f	

● JE DÉSIRE m'inscrire au CLUB et bénéficie immédiatement de la REMISE de 10 %. —

Frais de port + 7,00 F.

► TOTAL A PAYER

Je joins cette somme par :
☐ chèque-bancaire ☐ mandat-poste
☐ C.C.P. 3 volets, sans indiquer de n° de compte à l'ordre de JEUX DESCARTES.
OFFRE LIMITÉE A LA FRANCE MÉTROPOLITAINE.

1.05.80.4.15.

Le chiffre central est 6, 5, 4 et pour le chiffre à trouver : 3 (suite numérique inversée). La solution est donc : 432.

PAGE 46

En montant l'escalier (par Alain Ret) :
La formule à appliquer pour déterminer le chiffre est :

A	B	C
a + 3	a + c	c + 2

a, b, c sont les chiffres du nombre précédent (5, 10, 0) : a et c sont définis de 1 à 10 ; et seuls sont pris en compte les chiffres des unités.
On a donc :

A	B	C
5 + 3	5 + 0	0 + 2

d'où sur la marche suivante, apparaît : 852.

PAGE 46

Le mot caché (par Joss de Lauvelin) :
La seule solution possible est : LISTE.

PAGE 46

Mots croisés - anagrammes (par Jean Lacroix) :

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	E	N	T	R	A	C	T	E
2	M	I	R	A	D	O	R	
3	P		A		R		I	L
4	E	N	V	O	I	S		I
5	S	U	E		E	U	R	E
6	T	E	R	E	N	C	E	
7	I	S	S	U		R	U	S
8	O		E	T		I	N	O
9	N		E		M	E	I	N
10	S	I	S	T	E	R	S	

PAGE 46

Les colliers de Lucie (par Roger La Ferté) :
Avec ses 159 perles, Lucie pourra faire : 4 colliers à 17 perles et 7 colliers à 13 perles.

PAGE 47

Calculez avec la machine (par Roger La Ferté) :
Deux parcours sont possibles pour arriver au même chiffre 6 300 :

a.

1. 6 300 : 15 = 420 ;
2. 420 − 210 = 210 ;
3. 210 × 28 = 5 880 ;
4. 5 880 + 420 = 6 300.

b.

1. 6 300 − 420 = 5 880 ;
2. 5 880 : 28 = 210 ;
3. 210 + 210 = 420 ;
4. 420 × 15 = 6 300.

PAGE 47

Faites votre grille (par Roger La Ferté) :



PAGE 48

Les quatre signes (par Alain Dubois) :
a. × + − :
b. + × : −
c. : − × +
d. − + × :
e. × + : −
f. : × − +

PAGE 48

Qui a choisi les caramels ? (par Louis Thépault) :
Le montant total en centimes, des achats effectués par les 4 enfants se termine par 60.
On a donc :
22x + 18y + 15z + 24t se termine par 60.
x, y, z, t se répartissant les valeurs 30, 40, 50 et 60.
Divisons par 10 : 22x + 18y + 15z + 24t se termine par 6, x, y, z, t se répartissant les valeurs 3, 4, 5 et 6.
6 est pair, 22x, 18y et 24t sont pairs. Nous aurons donc : 15z pair, et par conséquent, z = 4 ou 6 et 15z se termine par 0.
La relation ci-dessus simplifiée devient :
2x + 8y + 4t se termine par 6.
2x + 10y − 2y + 4t se termine par 6. Comme 10y se termine par 0, on aura :
2(x − y) + 4t se termine par 6.
Posons t = 6 : 2(x − y) se terminant par 2, x − y = 1. Il n'y a aucune possibilité, car alors z vaut 4, et x − y ne peut valoir 1.
Posons t = 5 : x − y = 3 ou y − x = 3
et x = 6 ; y = 3 et z = 4.
Et c'est la seule solution possible.
André a donc choisi des bouchées, Bernard des chewing-gums, Claude des sucettes ; c'est Daniel qui a choisi les caramels.

PAGE 48

Élémentaire... (par Joss de Lauvelin) :
a.



b.

PAGE 50

Quel est ce mot ? (par Louis Thépault) :
D'après la 5e affirmation, ce mot ne contient ni R, ni C.
D'après la 3e, il a deux lettres communes avec SCALP. Comme il ne contient pas de C, les groupes de 2 lettres qu'il contient peuvent être :
A-P ; A-S ; A-L ; S-L ; L-P ou S-P.
Par différentes déductions, on s'aperçoit que le seul groupe est S-P. S est bien placé.
Les autres lettres de SCALP soit A C et L ne sont pas contenues dans ce mot à trouver. Dans CHAMP le mot mystérieux possède une et une seule des 2 lettres H et M, et donc la lettre E de HAREM. S est mal placé dans ABCES.
E occupe donc le 4e rang (HAREM)
P ne peut être au 5e rang (raisonnement du groupe A-P)
Les possibilités sont : SP.E. et S.PE.
M ne peut être placé en 5e position (HAREM)
H ne peut être placé en 2e position (CHAMP)
Les possibilités sont :
SPME. SPHE. SP.EH SMPE. S.PEH
Seule la combinaison SPHE. conduit au mot « valable » : SPHEX.

PAGE 50

Equilibrez la pièce (par Roger La Ferté) :
Il y a cinq possibilités d'équilibrer la pièce :
1. 2 + 4 + 10 = 16 ;
2. 7 + 15 = 16 + 2 + 4 ;
3. 10 + 15 = 16 + 2 + 7 ;
4. 4 + 7 + 15 = 16 + 10 ;
5. 2 + 10 + 15 = 16 + 4 + 7.

PAGE 50

L'horloge de Père Basile (par Louis Thépault) :
La date indique dimanche et devra après opérations indiquer dimanche. Le décalage en jours sera donc un multiple de 7. Deux tours complets du dateur des quantièmes du mois ramène celui-ci à la position 31 pour un décalage de deux fois 31 jours, soit 62 jours. Un décalage d'un jour supplémentaire l'amène sur la position 1 pour un décalage total de 63 jours, multiple de 7 (63 = 9 × 7).
Père Basile n'aura donc à faire que 9 tours de remontoir pour que sa pendule indique dimanche 1er.

PAGE 50

Le numéro du gros lot (par Louis Thépault) :

Il existe un autre nombre répondant à ce critère. Il est composé de 7 chiffres que nous désignons par :
N = a b c d e f g.
N = 1 000 000 a + 100 000 b + 10 000 c + 1 000 d + 100 e + 10 f + g = $a + b^2 + c^3 + d^4 + e^5 + f^6 + g^7$.
soit : $a(1\,000\,000 - 1) + b(100\,000 - b) + c(10\,000 - c^2) + d(1\,000 - d^3) = e(e^4 - 100) + f(f^5 - 10) + g(g^6 - 1)$.
On peut établir ce tableau :

valeurs de la variable	a	b	c	d	e	f	g
0	0	0	0	0	0	0	0
1	999 999	99 999	9 999	999	− 99	− 9	0
2	1 999 998	199 996	19 992	1 984	− 168	44	126
3	2 999 997	299 991	29 973	2 919	− 57	699	2 184
4	3 999 996	399 984	39 936	3 744	624	4 056	16 380
5	4 999 995	499 975	49 875	4 375	2 625	15 575	78 120
6	5 999 994	599 964	59 784	4 704	7 176	46 596	279 930
7	6 999 993	699 951	69 657	4 599	16 107	117 579	823 536
8	7 999 992	799 936	79 488	3 904	31 968	262 064	2 097 144
9	8 999 991	899 919	89 271	2 439	58 149	531 351	4 782 960

Il s'agit maintenant de trouver dans les 4 premières colonnes les 4 nombres (1 par colonne) dont la somme est égale à celle des 3 nombres des 3 dernières colonnes (1 par colonne). La solution unique est obtenue pour :

a = 1 999 998
b = 599 964
c = 39 936
d = 4 704
2 644 602

e = 16 107
f = 531 351
g = 2 097 144
2 644 602

D'après le tableau, on trouve :
a = 2 ; b = 6 ; c = 4 ; d = 6 ; e = 7 ; f = 9 ; g = 8.
Le nombre est donc :
2 646 798 (on peut vérifier $2\,646\,798 = 2 + 6^2 + 4^3 + 6^4 + 7^5 + 9^6 + 8^7$).

PAGE 51

Une issue en perspective (par Didier Guiserix) :



PAGE 77

La cryptographie :

problème n° 1 :
La clé du texte à déchiffrer est : Victor Hugo. On peut alors lire : Quand on n'est pas intelligible, c'est qu'on n'est pas intelligent.

problème n° 2 :
La clé est : Le bal du Comte d'Orgel.
Le message est : l'insouciance ne s'improvise pas.

problème n° 3 :
Le reflet (lecture à l'envers) dans l'eau de la cascade donnait la réponse :
L'trésor moi j'sais où q'il est à toi je le dirai jamais.

problème n° 4 :
Le tableau carré suivant :

	1	2	3	4	5
6	A	B	C	D	E
7	F	G	H	I	J
8	K	L	M	N	O
9	P	Q	R	S	T
0	U	V	X	Y	Z

permettait de retrouver la citation de Conan Doyle :
« Lorsque vous avez éliminé l'impossible, ce qui reste, si improbable soit-il, est nécessairement la vérité. »

problème n° 5 :
L'alphabet a été numéroté en chiffres romains : A = I ; B = II ; C = III, etc. Z = XXVI. La lettre K marque l'intervalle entre chaque lettre, et la lettre W entre chaque mot. Le message a été ensuite mis, lettre par lettre, à l'envers. On peut déchiffrer alors :
Chacun est l'ombre de tous.

PAGES 78 A 80

Les échecs :

Diag. 1 : 1. Ff4 +, Ra8 ; 2. Fe4 mat.

Diag. 2 : 1. Ff4 + suivi de 2. F × b8.

Diag. 3 : 1. Cd3 +, R joue ; 2. Fç7 gagne un Cavalier et la partie.

Diag. 4 : 1. Rç7, a3 ; 2. Fa4, a2 ; 3. Rç6, a1 = D ; 4. Fb5 mat.

Diag. 5 : 1. g8 = D +!, R × g8 ; 2. Re6, Rh8 ; 3. Rf7, e5 ; 4. Fg7 mat.

Diag. 6 : 1. Fh7 ! (barrage), Rf6 ; 2. Rg4, Re6 ; 3. Rg5, Rf7 ; 4. Rf5, Re7 ; 5. Rg6, Rf8 ; 6. Rf6, Re8 ; 7. Fg8 suivi de la poussée du pion à Dame.

Diag. 7 : 1. Rf7, h5 ; 2. Re6, h4 ; 3. Rd5 (menaçant toujours de gagner le pion noir), h3 ; 4. Rç4, h2 ; 5. Fb4, h1 = D ; 6. b3 mat.

Diag. 8 : 1. C × e5 ! car si 1. ... C × e5 ; 2. Fd8 mat.

Diag. 9 : 1. F × f7 + !, R × f7 ; 2. C × e5+ suivi de 3. C × g4.

Diag. 10 : 1. ... ç5 ! ; 2. Dd5, Fe6 ; 3. Dç6 +, Fd7 ; 4. Dd5, ç4 ! et le Fou sera pris.

Diag. 11 : 1. F × h7 + !, R × h7 (sinon 2. D × h5 est encore plus fort) ; 2. D × h5 +, Rg8 ; 3. F × g7 !, R × g7 (si 3. ... f6 ; 4. Tf3 gagne) ; 4. Dg4 +, Rh7 (4. ... Rf6 ; 5. Dg5 mat) ; 5. Tf3, e5 ; 6. Th3 +, Dh6 ; 7. T × h6 + et les blancs gagnèrent (Lasker-Bauer).

Diag. 12 : 1. Cg5 ! (menace 2. D × h7 mat), F × g5 ; 2. F × b7 suivi de F × a8 gagnant la qualité.

Diag. 13 : 1. Te8 + !, Tf8 ; 2. T × f8 +, R × f8 ; 3. Fh6 !!, g × h6 (sinon les blancs prennent le pion g7, et le pion h7, dont la case de promotion est blanche, est insuffisant pour gagner) et la position est nulle : une finale Roi + Fou + pion a ou h contre Roi est nulle si le Roi seul peut atteindre la case de promotion du pion et que celle-ci est de la couleur opposée à celle du Fou. (Ici, les 2 pions doublés sur la colonne h ne valent pas mieux qu'un seul.) Voir aussi Diag. 6.

Diag. 14 : 1. Fd4 !!, exd4 ; 2. Rd3 ! et le pion blanc va à Dame. Si 1. ... F × d4 ; 2. Rd3, Re8 ; 3. h7, e4 + ; 4. R × d4 et 5. h8 = D.

Diag. 15 : Il faut amener le Fou blanc sur b8 :
1. Fg5, (menace 2. Fe3 ; 3. Fa7 et 4. Fb8) Rb5 ; 2. Fe3, Ra6 ; 3. Ff2 (coup d'attente forçant le Fou noir à sortir de sa cachette), Ff4 (si 3. ... Rb5 ; 4. Fa7 accélère le processus) ; 4. Fh4 (menace 5. Fd8 et 6. Fç7), Rb6 ; 5.Fd8 +, Rç6 ; 6. Fg5 !, Fh2 ; 7. Fe3, Fg3 ; 8. Fa7, Ff4 ; 9. Fb8, Fe3 ; 10. Fg3, Fa7 ; 11. Ff2 ! et le pion blanc va à Dame.

Diag. 16 : 1. d7, Th8 (si 1. ... Tg2 + ; 2. Rf7, Tf2 + ; 3. Re7, Te2 + ; 4. Rd6 gagne) 2. Rg7, Tb8 ; 3. Fç7 ! et la Tour est dominée après quoi le pion pourra être promu impunément.

Diag. 17 : 1. b7 ! (et non 1. R × e6, Ta6 ! suivi de 2. ... T × b6, nulle), Ta5+ ; 2. Rd6 ! (et non 2. R × e6, Ta6+ ; suivi de 3. ... Tb6), Tb5 !! (si 2. ... Ta6 +, 3. Fç6 +) ; 3. Fç6 +, Rd8 ; 4. F × b5, Fc8 !! ; 5. b8 = F !! (et non b8 = D ou T à cause du pat), Fg4 (ou 5. ... Fb7 ; 6. Fç7 +, Rç8 ; 7. Fd7 mat) ; 6. Fç7 +, Rç8 ; 7. Fa6 mat.

Diag. 18 : 1. a7, Fd5 ; 2. ç4, Fb7 ; 3. Ff3 !!, F × f3 ; 4. d5 ! Clac ! La porte se referme et le pion est irrattrapable.

PAGE 81

Le tarot

problème n° 1 :

O	S	E	N
C ♠	1 ♠	3 ♠	4 ♠
R ♠	2 ♠	5 ♠	8 ♠
A 5	EXC	A 13	A 18
A 9	A 20	A 14	A 7
A 6	10♠	6 ♠	9 ♠
A 10	A 21	C ♦	3 ♦
4 ♥	7 ♠	D♠	D♦
5 ♥	V ♠	R♥	V ♦

Après avoir tablé D ♠ chez son partenaire, Ouest ne doit pas jouer ♥ mais Atout. Nord doit suivre pour faire chuter Sud. – 4 points.

O	S	E	N
C ♠	1 ♠	3 ♠	4 ♠
R ♠	2 ♠	5 ♠	8 ♠
4 ♥	A 20	R♥	A 7
A 5	7 ♠	6 ♠	9 ♠
5 ♥	EXC	A 13	A 18
A 6	A21	C♦	3 ♦
A 10	10♠	D♠	D♦
A 9	V ♠	A 14	V♦

En jouant ♥ au 13e pli, Ouest oblige Sud à couper, à cause du R ♥ qui lui permettra de remplir son contrat. + 0 point.

O	S	E	N
4 ♥	EXC	R♥	A 7
A 6	A 20	C♦	3 ♦
A 5	7 ♠	6 ♠	9 ♠
5 ♥	A 21	A 13	A 18
A 9	10♠	D♠	D♦
A 10	V ♠	A 14	V ♦

Autre schéma possible. Sud peut penser que R ♥ est chez Ouest et s'excuser. Erreur qui le fera chuter. – 4 points.

problème n° 2 :
Nord et Sud peuvent tous les 2 réussir une garde sans le Chien. (Dans les 2 cas, ni EST ni OUEST ne font un pli.)
ENCHÈRE : Sud : garde sans ; Chien : A : 11 Exc. ; ♠ : 3 ; ♥ : — ; ♦ : 6, 5 ; ♣ : 10

O	S	E	N	
A 4	A 3	A 2	A 5	(1)
3 ♣	A 14	2 ♦	A 10	(2)
8 ♣	2 ♣	5 ♣	A 6	
1 ♥	A 17	4 ♦	A 12	
5 ♥	4 ♣	1 ♣	A 8	
6 ♥	A 18	8 ♦	A 13	
8 ♥	7 ♣	6 ♣	A 15	
1 ♦	A 7	10 ♦	C ♦	(3)
1 ♠	9 ♣	D ♣	A 16	
V ♦	A 9	C ♥	A 21	(4)
2 ♠	A 19	7 ♥	2 ♥	
4 ♠	V ♣	9 ♥	3 ♥	
6 ♠	C ♣	9 ♠	5 ♥	
7 ♠	R ♣	10 ♥	D ♦	
3 ♦	8 ♠	V ♠	C ♠	(5)
7 ♦	D ♠	R ♦	R ♠	
9 ♦	A 20	V ♥	D ♥	
4 ♥	A 1	10 ♠	R ♥	(6)

(1) Sud sait maintenant que E et O n'ont plus d'atout.
(2) Nord table sur des atouts au Chien et chasse.
(3) C ♦ pour affranchir D ♦.
(4) Nord joue son maître pour les points de ses partenaires.
(5) Impasse.
(6) Sud passe de 10 points, plus petit au bout.

ENCHÈRE : NORD : garde sans.

O	S	E	N	
3 ♣	2 ♣	6 ♣	A 5	
A 4	A 14	A 2	A 12	
8 ♣	4 ♣	1 ♣	A 6	(1)
1 ♦	A 3	2 ♦	C ♦	(2)
1 ♠	7 ♣	5 ♣	A 8	
1 ♥	A 7	C ♥	R ♥	(3)
2 ♠	9 ♣	D ♣	A 10	
4 ♥	A 9	V ♥	2 ♥	
4 ♠	V ♣	7 ♥	A 13	
5 ♥	A 17	9 ♥	3 ♥	
6 ♠	C ♣	10 ♥	A 15	
6 ♥	A 18	V ♠	D ♥	
7 ♠	A 19	9 ♠	A 21	
V ♦	A 1	4 ♦	D ♦	(4)
3 ♦	A 20	R ♦	A 16	
8 ♥	R ♣	8 ♦	5 ♠	
7 ♦	8 ♠	10 ♠	C ♠	
9 ♦	D ♠	10 ♦	R ♠	(5)

(1) Jeu de coupe toute la partie entre Sud et Nord.
(2) C ♦ pour affranchir D ♦.
(3) R ♥ dans coupe ; charge d'Est.
(4) Sacrifice de la D ♦ pour empêcher petit au bout.
(5) Nord passe de 3 points.

problème n° 3 :
Le preneur réalise toutes les levées sauf deux, si V ♦ d'Ouest est mis sur R ♦ de Nord.
Chien : A : — ; ♠ : D ; ♥ : 7 5 2 ; ♦ : 4 ; ♣ : 8.

O	S	E	N	
8 ♠	R ♠	3 ♠	1 ♠	
A 21	A 13	A 1	A 16	(1)
2 ♠	A 10	4 ♠	5 ♠	
A 2	A 14	EXC	A 3	(2)
A 6	A 15	A 4	A 5	
A 11	A 17	A 9	A 7	
9 ♠	A 18	A 8	A 12	
6 ♣	R ♣	1 ♣	2 ♣	
10 ♣	D ♣	5 ♣	3 ♣	
V ♣	C ♣	9 ♣	4 ♣	
1 ♦	2 ♦	3 ♦	R ♦	(3)
10 ♠	A 19	7 ♦	7 ♣	
8 ♦	D ♦	6 ♥	3 ♥	
9 ♦	C ♦	6 ♠	4 ♥	
V ♦	10 ♦	R ♥	C ♠	(4)
1 ♥	A 20	8 ♥	9 ♥	
C ♥	5 ♦	7 ♠	10 ♥	
D ♥	6 ♦	V ♠	V ♥	(5)

(1) Sud qui chasse le petit, espère faire tomber A 16 et A 21.
(2) Sud fait tomber les atouts, se libérant un jeu de cartes très fort.
(3) Si Ouest posait V ♦ sur R ♦, la défense perdrait un pli (et 8 points) et permettrait au preneur de réaliser toutes les levées sauf deux.
(4) Seule chance pour Est et Nord de sauver « leurs têtes », c'est risqué, car V ♦ pouvait être au chien.
(5) Sud passe de 5 points.

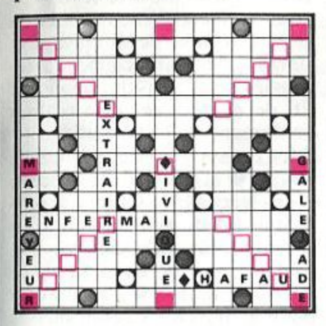
problème n° 4
En mettant 6 points au chien, Sud assure pratiquement son contrat. Il ne lui reste que 12 points à trouver.

O	S	E	N	
9 ♥	A 2	2 ♥	3 ♥	(1)
D ♦	3 ♦	1 ♦	4 ♦	
1 ♠	2 ♠	5 ♠	10 ♠	
A 3	EXC	A 1	A 18	(2)
A 7	A 21	A 11	A 19	
C ♠	3 ♠	D ♠	A 5	
A 14	A 15	5 ♥	4 ♥	(3)
7 ♠	4 ♠	6 ♠	A 10	
A 8	A 9	7 ♥	8 ♥	
V ♠	9 ♠	A 12	A 13	
8 ♦	V ♦	2 ♦	5 ♦	(4)
6 ♦	7 ♦	A 16	C ♦	
8 ♠	A 4	V ♥	C ♥	
6 ♣	A 17	R ♥	A 20	(5)
10 ♦	A 6	2 ♣	D ♥	(6)
5 ♣	R ♠	4 ♣	9 ♦	
8 ♣	R ♦	9 ♣	C ♣	
10 ♣	7 ♣	V ♣	R ♣	(7)

(1) Entame dans singleton pour atouts utiles.
(2) Pour faire tomber A 21, Nord « récolte » le petit.
(3) Gros atout d'Ouest pour gêner Sud.
(4) Sud suppose C ♦ en Ouest ou Nord.
(5) Dernier atout pour les points des partenaires.
(6) Sacrifice de D ♥ pour le dernier atout.

PAGES 82 A 84

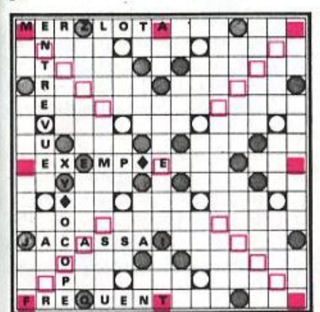
Le Scrabble :
problème nº 1 :



1. CIVIQUE
   (2 × 24) + 50 = 98
2. ENFERMAI
   (2 × 12) + 50 = 74
3. ÉCHAFAUD
   (2 × 22) + 50 = 94
4. EXTRAIRE
   (17 × 4) + 50 = 118
5. MAREYEUR
   (28 × 9) + 50 = 302
6. GALÉJADE
   (25 × 9) + 50 = 275

Total = 961

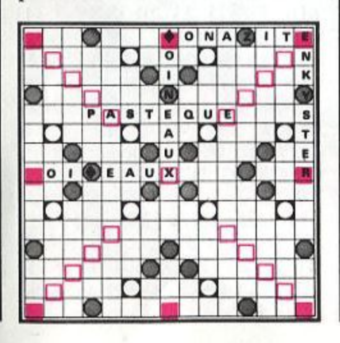
problème nº 2 :



1. EXEMPLE
   (19 × 2) + 50 = 88
2. ENTREVUE
   (19 × 2) + 50 = 88
3. XYLOCOPE
   (39 × 2) + 50 = 128
4. JACASSAI
   (26 × 2) + 50 = 102
5. MERZLOTA
   (28 × 9) + 50 = 302
6. FRÉQUENT
   (26 × 9) + 50 = 284

Total = 992

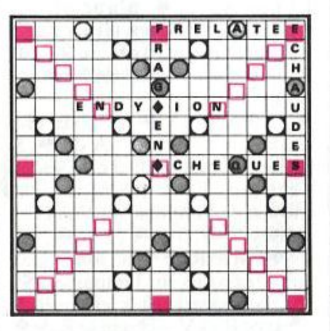
problème nº 3 :



1. OISEAUX
   (15 × 2) + 50 = 80
2. MOINEAUX
   (17 × 3) + 50 = 101
3. PASTÈQUE
   (17 × 4) + 50 = 118
4. MONAZITE
   (26 × 3) + 50 = 128
5. ENKYSTER
   (36 × 3) + 50 = 158

Total = 585

problème nº 4 :



1. TCHÈQUE
   (26 × 2) + 50 = 102
2. CHAUDES
   (14 × 3) + 50 = 149
   (TCHÈQUES) + (19 × 3)
3. RELATÉE
   (8 × 3) + 50 = 116
   (ÉCHAUDÉS) + (14 × 3)
4. FRAGMENT
   (12 × 3) + 50 = 119
   (FRELATÉE) + (11 × 3)
5. ENDYMION
   (17 × 4) + 50 = 118

Total = 604

problème nº 5 :

Il y a deux Scrabbles de 7 lettres que l'on pose en les accrochant par un A devant BAISSE (ABAISSE), ce sont avec leurs jokers entre parenthèses : GALOPES (E) et GALOPAS (A).

Il y a neuf Scrabbles de 8 lettres que l'on pose ainsi :

Avec le E de VÉNERIES : GALOPÉES (E), ESPAGNOL (N), PLONGEAS (N), PERGOLAS (R) et PLOYAGES (Y).

Avec le I de BAISSE : GALOPAIS (A), GALOPINS (N), PLAGIONS (N) et GALIPOTS (T).

Il y a enfin deux Scrabbles de 9 lettres :

Avec ME et Y comme joker : POLYGAMES.

Avec le C de RINCETTES et le U de STUDIEUX, joker E : COUPLAGES.

problème nº 6 :

Il y a un Scrabble de 7 lettres que l'on pose en l'accrochant par un

D entre BAR et EAUX (BARDEAUX), avec comme joker T, c'est : DARDANT.
Il y a trois Scrabbles de 8 lettres : avec le T de CONTENU joker E : DÉRADANT ; joker T : STANDARD (DORÉE).
Avec le E de ASSÈNE joker B : BRANDADE (BARBEAUX).
Il y a enfin un Scrabble de 11 lettres que l'on pose avec le B de MARABOUTS, le U de AUTUNITE, le E de EXPRESSIF et le E de ROULETTES en utilisant T comme joker, c'est : BADAUDÈRENT.

problème n° 7 :

Avec SE, joker G : BAIGNEUSE.
Avec le P de PODOMÈTRES et le E de STÉRADIAN, joker S : AUBÉPINES.
Avec DÉLAI, joker R : BAUDELAIRIEN.
Avec le T de LITHAM et le R de FORCES, joker S : BUTANIERS.
Avec le L de PIAULES et le S de NURSES, joker S : INUSABLES.
Avec le S de PIAULES et le S de NURSES, joker Q : BANQUISES, joker R : URBANISÉS.



problème n° 8 :

Avec RADIS, joker P : PARADISIAQUE.
Avec le G de BOGUE, le L de AILES et le T de ÉTIRATES, joker C : GALACTIQUE.
Avec UT, le M de MÉCHANTE et le T de TRÔNE, joker O : AUTOMATIQUE.

PAGES 84 ET 85

Le bridge :

Les 12 problèmes « avec le mort » :

1. Laissez passer les 2 premiers tours de ♠ et jouez A de ♣, et ♣ vers le Valet. Si l'impasse rate, soit Est n'aura plus de ♠, soit les ♠ seront répartis 4 et 4. Jeu d'Ouest : R D V 10 X, X X, X X X, D X X.
2. Refusez l'impasse à ♠ (50 %) pour faire 2 fois l'impasse à ♦ (75 %) en utilisant les rentrées de l'A de ♥ et du 10 de ♠. (On se donne également la chance supplémentaire du Roi de ♠ sec.) Jeu d'Ouest : R X X, R V X X, D X X, X X X.
3. Jouez les atouts, puis A, R et D de ♦ si les ♦ sont 3 - 3, c'est terminé ; sinon coupez le dernier ♦ et jouez A de ♣ et ♣. Si Est a le Roi de ♣, il est en main et doit livrer le Roi de ♠ ; sinon vous aurez la ressource d'espérer l'A de ♠.
4. La seule chance de gagner n'est pas, comme on pourrait croire, les ♦ répartis agréablement ; une répartition 3 - 3 des ♥ mène à bon port. Pour le vérifier, jouez immédiatement A, R et petit ♥. Si « ça ne marche pas », il restera toujours les ♦ et si « ça marche », vous aurez en tout cas conservé la rentrée à ♦ du mort pour le 4e ♥.
5. Il faut impérativement jouer l'A de ♣ d'abord. Si Ouest a la D de ♣ troisième, c'est terminé. Si c'est Est, vous défausserez un cœur sous le R de ♦, éliminerez les ♦ et les ♥ par la coupe et donnerez la main à Est par l'atout, l'obligeant à rejouer dans la fourchette ♠ (ou dans coupe et défausse).
6. Jouez dans l'ordre : A de ♠, A et R de ♥, A de ♦, D de ♥ (continuez ♥ si les atouts « résistent »), enfin ♦ vers le mort et, si vous voyez apparaître un petit en Ouest... placez n'importe quelle carte. Si « vous vous êtes trompé » et qu'Est rejoue ♦, défaussez un ♣, vous défausserez ensuite un ♠ sur un ♦ maître du mort.
7. L'entame semble catastrophique pour vous. Cependant... laissez passer « pour voir ». Si Ouest rejoue ♥ débloquez l'A de ♣ et retournez au mort en coupant un ♥ pour encaisser au moins le R de ♣. Si Ouest rejoue atout, l'A de ♥ sera toujours au mort et vous réaliserez 12 levées.
8. Il y a mieux à faire que tenter l'impasse à ♠. Jouez l'A de ♠ et 3 fois ♥ dans le but de défausser un ♦. Si Est coupe petit, surcoupez, retournez au mort et rejouez ♥. Cette ligne de jeu n'échoue que si Ouest a le R de ♠ 3e ou 4e, et moins de 3 cartes en ♥. En tout état de cause, le fait de faire l'impasse à ♠ n'aurait pas arrangé vos affaires. (Il y a quand même un mauvais cas : le R de ♠ 4e en Est avec moins de 3 cartes à ♥.)
9. L'impasse à ♦ ... pour plus tard. Jouez d'abord l'A de ♣. Si le R a le bon goût d'être « sec » derrière, vous réaliserez (au moyen de l'impasse au Valet) : 5 levées de ♣, 3 de ♥, 1 de ♠, et 1 de ♦. Si le R de ♣ ne tombe pas, rabattez-vous sur l'impasse à ♦. (Si par hasard Est a jeté le R de ♣ avec R et V... et que le R de ♦ était bien placé, essayez de trouver des adversaires moins forts !)
10. Un seul danger, un singleton à ♦ à l'entame. Si vous jouez A et R de ♦ et qu'Ouest coupe et rejoue atout, vous aurez encore un ♦ perdant. Alors, jouez donc A de ♦, et petit ♦, Est intercale le Valet, ne prenez pas. Vous couperez ensuite tranquillement votre petit ♦ restant et vous aurez toujours le R de ♦.
11. L'entame montre clairement un singleton. Une manière élégante d'aller au mort consiste à utiliser... Ouest. Jouez A, R, D... et 2 de ♠. Ouest devra prendre, n'aura plus de ♦ à jouer et devra vous « rendre le mort ».
12. Le compte classique des perdantes en se basant sur la main longue en atout amène à la triste constatation qu'il y en a 2 : un ♣ et l'A d'atout. Pourtant, pour peu que les atouts adverses soient répartis 3 - 2, on peut réaliser assez aisément 12 levées en ayant recours à la technique dite du « mort inversé » (ou coupes de la main longue) : A de ♥, ♥ coupé, A de ♠, ♥ coupé, A de ♣, ♥ coupé et enfin atout. On réalise : 5 levées d'atout, 4 levées de ♠, 1 ♥ et 2 ♣. (La manœuvre échoue si l'adversaire qui a l'A de ♦ a aussi 5 cartes à ♥. Car il pourra « raccourcir le mort ». De toute façon on ne voit pas très bien comment gagner autrement. Toutefois, accordez-vous quelques points, si vous avez « laissé » filer le 10 de ♥.)

... et deux problèmes de flanc

13. Il est évident que si le déclarant à l'A de ♠ il ne pourra pas chuter (il aurait d'ailleurs probablement redit 3 ♥ tout seul). Par contre sa distribution est claire : 6 ♥, 2 ♣, 2 ♦ et donc 3 ♠. Le partenaire a donc l'A de ♠ second. Si vous jouez le R de ♠, il sera inéluctablement « mis en main » au tour de ♠ suivant et devra jouer dans coupe et défausse. En conclusion, rejouez le 10 de ♠ de manière à réaliser facilement les 3 levées de ♠.
14. Le temps presse, prenez de l'A de ♥ et rejouez... le R de ♥. Vous ferez ainsi « sauter » la rentrée de l'A de ♥ du mort et vous n'aurez plus qu'à espérer que Sud n'a pas 4 ♦ : en laissant passer assez de fois ♦, vous aurez « tué le mort ». Ce serait bien le diable si Sud pouvait faire 9 levées sans les ♦ du mort.

PAGES 86 ET 87

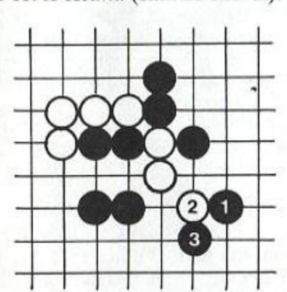
Les dames :

1. 28-22 (17 × 28A) 33 × 22 (18 × 27) 32 × 21 (16 × 27) 34-30 (25 × 34) 40 × 16 (B + 2) avec gain du pion 27 par la suite (A18 × 27) 32 × 21 (16 × 27) 34-30 (25 × 34) 40 × 16 (B + 2) avec gain du pion 27 par la suite.
2. (24-29) 34 × 23A (18 × 29) 33 × 24 (19 × 30) 35 × 24 (17-21) 26 × 17 (11 × 35) (N + 2) avec gain du pion 24 par la suite A (33 × 24) 19 × 30 (35 × 24) 17-21 (26 × 17) 11 × 35 (N + 2) et gain du pion 24 par la suite.
3. 34-30 (25 × 43) 44-39 (43 × 34) 40 × 16 (B + 1)
4. 26-21 (17 × 26) 27-22 (18 × 27) 37-31 (26 × 37) 41 × 21 (16 × 27) 34-30 (25 × 34) 40 × 16, avec gain du pion 27 par la suite.
5. 28-22 (17 × 28) 27-21 (16 × 38) 42 × 22 (18 × 27) 34-30 (25 × 34) 40 × 16 (B + 1) avec gain du pion 27 par la suite.
6. 28-22 (18 × 36) 37-31 (36 × 27) 32 × 21 (16 × 27) 34-30 (25 × 34) 40 × 16 avec le passage inévitable du pion 16 à dame.
7. 35-30 ! (18 × 29) 30 × 8 (3 × 12) 39-33 (29 × 38) 34-30 (25 × 34) 40 × 16 (15-20) 45-40 (20-24) 40-34 (B+) ; par opposition les noirs n'ayant d'autre ressource que de se suicider.
8. 27-22 (18 × 27) 32 × 21 (16 × 27) 25-20 (14 × 34) 40 × 16 (B + 1)
9. 37-31 (26 × 28) 27-21 (16 × 27) 38-32 (27 × 38) 42 × 24 (20 × 29) 39-33 (29 × 38) 34-30 (25 × 34) 40 × 16 (B + 1) avec gain du pion 38 par la suite.
10. 30-24 ! (20 × 29A) 25-20 (14 × 25) 35-30 (25× 34) 28-22 (17 × 28) 26-21 (16 × 27) 31 × 24 (19 × 30) 40 × 16 (B + 1) (A19 × 30) 35 × 15 (B + 1).

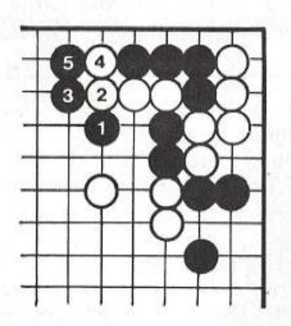
PAGES 89 ET 90

Le go :

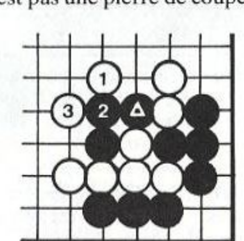
a. Fig. 1. Blanc a : 13 + 5 = 18 points et noir 16 + 10 = 26 points. Noir gagne de 8 points. On voit que blanc a mieux joué dans la fig. 2 ; la différence n'étant que de 4 points.
L'avantage du trait dans les parties normales est estimé aux alentours de 6 points et noir doit gagner sur le terrain par 6 points d'écart au moins : c'est ce qu'on appelle le *Komi* ; si on l'applique à nos parties, noir a gagné la 1re partie et perdu la 2e.
b. Parce qu'après 45, il doit répondre 46 ; si blanc avait répondu 46 au lieu de 30, il n'aurait pas eu à connecter 2 fois.
Diag. 1 : Seul ce coup capture, c'est le *Keima* (saut de cheval).



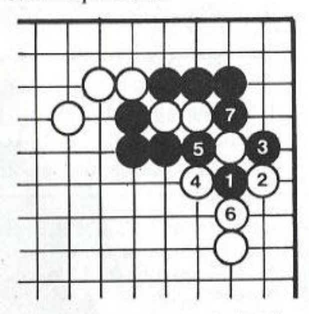
Diag. 2 : Le coup 1 prend les pierres blanches dans un chemin de 2 libertés.



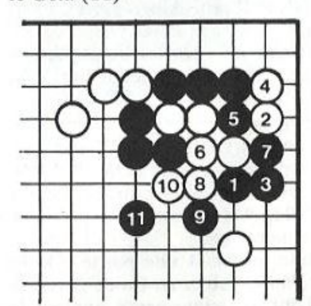
Diag. 3 : Le coup 1 prend la pierre ▲ proprement ; noter que cette pierre seule est l'objectif ; l'autre n'a pas d'importance, ce n'est pas une pierre de coupe.



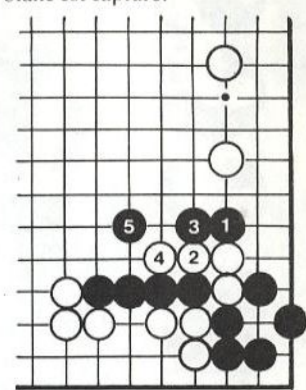
Diag. 4 : Après 1 qui est le seul coup possible, 3 est le *Tesuji* de double coupe ou *Kiri Chigae* ; d'autres variantes donnent un résultat équivalent.



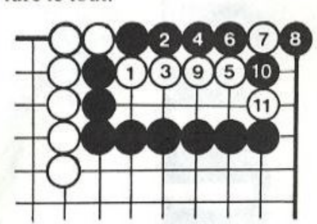
Diag. 4 bis : Le coup 2 du blanc oppose la plus forte résistance, mais l'affaire se termine mal avec le *Geta* (11)



Diag. 5 : Le coup 1 frappe au « nez ». La suite donne un *Geta* et blanc est capturé.



Diag. 6 : Il faut connecter en 1, sinon... le *Tesuji* assassin 7 règle la question et quand noir connecte avec 10 en 7, 11 capture le tout.



petites annonces

Dès la naissance de J & S, vous avez été nombreux à déplorer l'absence de petites annonces. Cette lacune est désormais comblée. Vous désirez vendre ou échanger des jeux ou des livres, trouver des partenaires, fonder un club ?... Votre annonce dans la seule revue française consacrée aux jeux de réflexion vous assure un écho maximum.
Cette rubrique est ouverte en priorité aux particuliers. C'est pourquoi, ils bénéficient d'un tarif préférentiel.

TARIFS :

forfait minimum 3 lignes de 30 signes ou espaces :
- prix aux particuliers ou associations : 150 F TTC, la ligne supplémentaire : 75 F TTC.
- prix aux professionnels : 250 F TTC, la ligne supplémentaire : 115 F TTC.

Donnerais cours d'ECHECS et BRIDGE. Téléphonez au 030.92.60 (poste 33.46). A partir du 1er septembre.

Association socio-culturelle *BRIDGE.*
203, bd Vincent-Auriol, Paris 13e, et 17, rue Albert-Bayet, Paris 13e.
Initiation - parties libres - tournois (les lundi et jeudi soirs). F. CREBASSA, tél. : 581.31.01.

Jouez à DIPLOMACY par correspondance dans *VORTIGERN,* revue amateur publiée depuis 1974. Abonnement : 24 F, pour 10 numéros.
Inscriptions à une partie : 30 F, remboursables en fin de partie.
Tous renseignements auprès de Roland PREVOT, 10, Parc d'Ardenay. 91120 Palaiseau.

Je cherche à jouer par correspondance aux ECHECS ou à RUSSIAN CAMPAIGN. Ecrire à Daniel HALL, 15 Dunham CR°, Aurora, Ontario L4G, ZV3 (Canada).

Bon joueur donnerait cours d'ECHECS pratiques et historiques très bon marché. Echangerait programmes idées et astuces pour calculatrices programmables TI 58/59. Donnerait cours de math jusqu'à la 4e.
QUANG TUAN LUONG, 74, rue Dunois 3/113, 75646 Paris Cedex 13, tél. : 585.38.02.

A vendre BACKGAMMON ELECTRONIQUE récent. Prix 450 F. M. Alexandre FAUX, 4, bd Saint-Denis, 92400 Courbevoie, tél. : 788.28.22.

Cherche partenaire pour préparer la 3e guerre mondiale (tous jeux SPI). Possibilité de local avec de grandes tables.
Appelez JEAN-MICHEL, le soir : 782.58.70.

Cherche correspondant pour wargames (1870, ZARGO'S). Région Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : heures bureau 903.71.97.

JEU DE DAMES - rencontres amicales. Tournois régionaux, nationaux...
Café du Musée, 10, rue du Louvre, 75001 Paris, tél. : 260.23.38.

Ch. à échanger jeu DIPLOMACY n'ayant jamais servi contre tout autre jeu (thématique exclusivement).
M. Philippe ROUX, 25, rue Ch.-de-Gaulle, 51420 Cernay-les-Reims.

Je ch. partenaires pour DIPLOMACY (revu et légèrement modifié et amélioré), SOLFERINO, MAGENTA, 1870, AUSTERLITZ, plus un jeu personnel, le JEU DE CONFLIT, inconnu.
M. Yves PIGEOT, 1, rue Pilâtre-de-Rozier, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : 630.51.81 (après 17 heures).

Jeune Anglais ch. adversaire pour jeux de guerre DREADNOUGHT - GETTYSBURG II - MACH WAR 77 - WW II, SPI - PANZERLEADER - WAR OF THE RING (Tolkien) - N. AFRICA QVAD - FOxBA AND PHANTOM JOBRUK - WWIII, SPI - FULDA GAP.
M. BELL, 3, 5, rue Ducastel, 78100 Saint-Germain-en-Laye.

Vends CHESS CHAMPION MK2/6 niveaux 450 F.
Georges MULLER, 17, rue Ferme-Falk, 67500 Haguenau, tél. : 16/88 - 93.12.27 (heures bureau) ou 93.54.48 (soir).

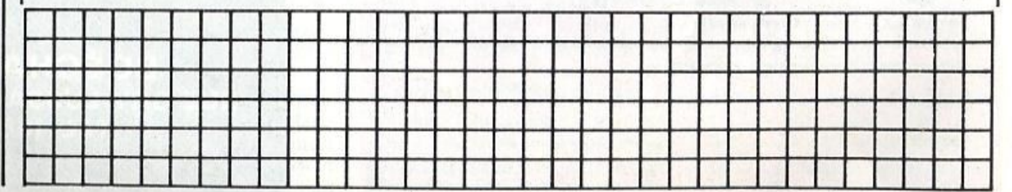
Vds 2 jeux d'ECHECS - 1 ISOLA (nouveau jeu) - 1 guitare - 1 ART OF SIEGE - 1 jeu DUNGEON - 1 jeu RISK - 1 jeu SLEVTH - 1 jeu NAUTIC MILES.
M. FOURNIER, tél. : 354.47.60 (après 19 heures).

Ch. partenaire pour débuter au jeu de GO. Prière de vous adresser à François LE BOUAR, 11 bis, rue Vasco-de-Gama, Paris 15e.

Vous aimez les wargames, les jeux de rôle, de science-fiction et de fantastique,
CASUS BELLI, le magazine des jeux de simulation est fait pour vous. *CASUS BELLI,* le magazine des nouveaux joueurs.
Edité par la Fédération française des Jeux de Simulations Stratégiques et Tactiques : 150, av. d'Italie, 75013 Paris. Tél. : 589.04.23.

- Remplissez la grille ci-dessous en lettres majuscules en laissant un espace vide entre chaque mot ;
- Envoyez votre texte **avant le 11 août** pour une parution dans le n° 5 et **avant le 30 septembre** pour une parution dans le n° 6 ;
- Adressez votre petite annonce ainsi qu'un chèque bancaire ou CCP (à l'ordre de PSI Conseil) à : PSI Conseil, Service P.A. de J & S, 211, rue Saint-Honoré, 75001 Paris.

Il est également possible d'inclure une photo (sur une colonne) à votre petite annonce. Prix : 180 F TTC.



Le directeur de la publication : Jacques Dupuy. Dépôt légal n° 1054. Imprimé en France. Imprimerie de Montsouris.
Composition et photogravure Cornevin-Breton. N° de commission paritaire : 62675.